

免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪のAogin 小组
습니다
3DM-SMV

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.313

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年3月28日

页数：82页

爱一个人真的很辛苦。

PSV上市倒计时，掌机新时代全面降临。

定价 **7.80**

TP4

GAME SOFTWARE

VOL.313

电子游戏软件

■时下热门攻略集合■

《战国BASARA3宴》

仲间装具全攻略

《双重国度 白色圣灰女王》

合成列表全收录

《初音DIVA计划extend》

歌姬扩展攻略

《跨过我的尸体》

重制交神攻略

PlayStation Vita售前预热
硬件、功能、游戏相关资讯一网打尽

彼德·摩尔访谈：50年的努力终见成效

■特别策划■

游戏周边进化论
近30年间的游戏控制器变革大观

2011年12月下
VOL.313

ISSN 1006-5032



■无双报道■ 勇者斗恶龙10 / 街头霸王X铁拳 / 机战OG 魔装机神2
机动战士高达 极限VS / 铁拳3D精华版 / 机动战士高达 木马的轨迹
真三国无双NEXT / 御姐玫瑰Z神乐 / 火影忍者疾风传 究极风暴 世代

每一部新掌机上市之前，玩家们总是心痒难耐地在倒计时，新掌机的上市，到底是会引起一番震动？还是引起一番震动？还是引起一番猛烈的震动呢？在这个快节奏的社会，新掌机总会代替老掌机，而它们也会慢慢变成老掌机，最后被取代，恒久不变的，却是他们给玩家带来的那一份感动。随着新掌机而来的，还有两大掌机厂商之间那硝烟弥漫的战争，双方会进行怎样的交火呢？这一切都让玩家睁大了眼球，充满期待。

虽然广大玩家都对这部即将面世的主机比较看好，但是也有满怀热情的期待之后，得到的却是让人瞠目结舌的结果。到底会怎么样还需要时间来证明。

下面就让大家随着小编们的介绍，来看一看这部即将上市的新掌机在横空出世前的最后一次综合拉练吧。



★PS Vita发售前回顾

2011年1月27日，SCE在其新闻发布会上公布了PSP的后续机，当时新掌机并非PSP2而被暂时命名为“Next Generation Portable”，简称NGP。官方宣称玩家在新掌机NGP上，将获得超越PSP和PS3的游戏体验，并享受到与现实联动的革新游戏。

在那次的发布会上，Capcom的游戏制作人竹内润还现场用NGP演示了PSP版的《怪物猎人P3》。第三方在现场为NGP演示的游戏包括了世嘉的《如龙4》和Konami的《合金装备4》等等。

2011年6月7日，SCE发布了新一代便携式娱乐系统（代号：NGP）的正式名称为PlayStation Vita (PS Vita)。PS Vita的Wi-Fi版本在日本定价为24980 円（含税），在美国和欧洲分别为249美金和249欧元。3G/Wi-Fi版本在日本定价为29980 円（含税），在美国和欧洲分别为299美金和299欧元。

“Vita”在拉丁语中意为“生活”，标志着PS Vita将带领人们超越现实与娱乐的疆界，改变日常生活的方式，将游戏娱乐与现实体验融

为一体。

PS Vita机身正面配备了一块亮丽的5英寸多点触摸有机EL显示屏，与机身背面的多点触摸板组合使用，玩家可以通过“触”、“抓”、“追”、“推”、“拉”的立体操控，享受到直接触摸游戏世界的全新娱乐体验。同时，PS Vita还配备了左右双摇杆，大幅提升了操作性。SCE预定首发的游戏包括《神秘海域：黄金深渊》、《VR网球4》、《真三国无双Next》、《大众高尔夫6》、《山脊赛车》等26款，并将在全球游戏软件开发商的支持下，不断的丰富游戏种类，开创全新的游戏方式。

PS Vita不仅支持Wi-Fi，也支持3G网络连接。通过各种网络应用，玩家们可以在日常生活中与其他用户“相遇”、“相连”、“发现”、“分享”、“游戏”，在互动中创造无限可能。2011年1月27日，SCE发布了第一个PS Vita标配的网络应用“near”。该应用可以通过确认用户本人现在的位置信息，让用户得知附近的其他玩家在玩什么游戏。用户还可以

在PS Vita上追溯自己的足迹，看看当时在同一地点的其他用户都玩了哪些游戏。“near”的其中一个功能“gift”可以让用户与附近的玩家分享游戏中的人物服装、武器、宝物等道具，在游戏中增加了互动社交的乐趣。

此外，PS Vita将预装一个新开发的应用程序“party”。通过“party”功能，多个玩家可以进行语音或文字的在线交流，不仅在协作通关或对战模式中可以密切沟通，在各自玩不同游戏时或者浏览网页时也可以随时互动，这是在便携式娱乐系统中的全新应用。通过“party”提供的多人沟通功能和“near”提供的超越时间和距离限制共享游戏信息的功能，PS Vita的用户可以充分享受网络互动娱乐。

PS Vita配备了教学应用程序“welcome park”，帮助那些不熟悉全新操作界面的用户们快速上手。通过这“welcome park”，用户们可以很快习惯前后双触摸板带来的立体操控感受。

SCE将于2011年底发售PS Vita，大力拓展便携式游戏机市场。



台州市图书馆10001100017952

★PS Vita详细规格



●CPU

ARM® Cortex™-A9 core (4核)

●GPU

SGX543MP4+

●尺寸

182.0 x 18.6 x 83.5mm

●触摸显示屏

有机EL显示屏 (5英寸16:9、960 x 544、约1677万色)、多点电容触摸屏

●背面触摸板

多点电容触摸板

●摄像头

前后摄像头各一

帧率: 120fps@320x240(QVGA), 60fps@640x480(VGA)、分辨率: 最大640x480(VGA)

●声音

立体扬声器、麦克风

●传感器

6轴传感器 (3轴陀螺仪、3轴加速度)、3轴电子指南针

●定位

GPS (仅限3G/Wi-Fi对应版)、Wi-Fi定位服务

●按键

PS按钮、电源按钮、方向键 (上下左右)、动作键 (△、○、×、□)

L、R键、左、右摇杆、START键、SELECT键、音量+、-按钮

●无线通信

手机网络通信机能 (仅限3G/Wi-Fi对应版)、IEEE 802.11b/g/n (n = 1x1) 基准 (Wi-Fi)

Bluetooth® 2.1+EDR基准 (A2DP/AVRCP/HSP对应)

●接口

PlayStation®Vita卡带插槽、记忆卡插槽、SIM卡插槽 (仅限3G/Wi-Fi对应版)

多功能接口 (USB数据传输/电源/声音输入[单声道]/声音输出[立体音]/声音并行输入输出)

耳机/麦克风接口 (声音输入[单声道]/声音输出[立体音])、附件接口

●电源

锂离子电池 (本体内藏)、AC交流电源适配器

●支持格式

音频 MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM)

视频 MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile (AAC)

图像 JPEG (Exif 2.2.1), TIFF, BMP, GIF, PNG

●功能

可触控屏幕

NGP使用高敏感度的可触控式OLED屏幕, 支持16:9, 分辨率为960X544, 是PSP (480X270) 的4倍, 相当震撼, 同时机身背部的多点触控板与正面OLED屏幕大小一致, 并且同时支持触控和按键操作。

更多情报获取

为了让更多的玩家享受到游戏的乐趣, 促进更广泛的交流, 所有游戏都支持LiveArea™, 玩家既可以通过网络获得来自游戏厂商的最新情报, 还可以看到同一游戏其他玩家的达成情况, 实时更新。通过Near服务系统, 可以显示以玩家为中心, 一定范围内的NGP上在进行什么游戏。

四核&3G

NGP采用了基于ARM® Cortex™-A9架构的四核处理器, 支持3G网络, 使玩家可以在更多的地方连接网络。同时还支持WiFi无线局域网、提供蓝牙并具有GPS导航功能。

专用卡带

NGP使用的游戏媒介由PSP的UMD变为小型闪存式卡带, 据称在未来还有进化可能, 以适应大容量游戏的需求, 卡带可以直接保存游戏存档和追加内容。

向下兼容

NGP可以通过索尼新发布的PlayStation Suite平台兼容初代PlayStation游戏, 而且还可以向下兼容所有以下载方式发售的PSP游戏。

六二二配置

新掌机NGP支持六轴感应: 在原PSP左摇杆的对称位置设置了右摇杆, 使新掌机成为世界第一个双摇杆掌机; 配备了前后双摄像头。



板垣伴信



《忍龙》系列、《死或生》系列制作人，新作《Devil's Third》开发中。

切勿以固有观点看掌机

E3上玩了，很NB的机器。看了介绍机能的文字，最揪心的就是“掌机能直逼360和PS3”这段儿了，这俩可都是现役主机。游戏史上恐怕也是第一个吧？虽然我目前只做过一款掌机平台的游戏，但是我对掌机的看法一直在与时俱进。纵观现在的游戏业界，掌机的地位已经发生了翻天覆地的变化。抱着“不过就是个掌机罢了”这种观点的家伙，我想你也不会真正理解家用机的奥秘。

名越稔洋



《龙如》系列制作人，最新作PS3平台的《龙如OF THE END》正在热卖。

期待PS Vita激活市场

看了机能和价格后，我能感受到厂商的干劲和诚意。不但游戏画面宽广，而且十分精密。掌机的存在依托是什么？制作方对PSV有什么好点子？玩家想在新掌机上实现什么？将这些都考虑周全的话，一定错不了。让游戏的乐趣能够不问外在因素以直线形式传播开来，如果有那样的平台……而且，主机如果对市场产生刺激的话，激活市场不管对哪一方都是一件利好的事情。

竹内润



《失落的星球》、《鬼武者》、《生化危机》系列的世界级制作人。

游戏店也看好PSV

与以前的掌机相比更具有可塑性，我想这是它最大的魅力所在吧。操作简单、静电容量的应用使得反应速度更加灵敏，作为掌机，已经真的很完善了。连3G环境方面的应用也非常高，让人不禁感到这是款“机能全入”的豪华掌机。假定游戏媒介的读取速度更高、内存也趋向大容量进化，那么这掌机真的无懈可击。就冲这无懈可击，玩家简直没得还嘴，游戏店老板们也都站在PSV这边。

小野义德



《街霸IV》、《街霸X铁拳》等游戏的制作人。

便携让它更具乐趣

给我的印象就是把家用机、掌机能做到的全弄在一起了，这主机。在E3上发表《街霸X铁拳》的时候，我觉得这游戏上有很多要素都是呈现在家用机上的，但是随着制作的深入，我越来越觉得掌机平台也很适合我们这《街霸X铁拳》，而且我们真的想和这款主机一起并肩作战。3G、Wi-Fi、GPS以及PSN，简直像梦一样。SCE，给我一个一起努力的机会好不好？双剑合璧，更加强大。

小林裕幸



参与过《生化危机4》、《战国BASARA》等游戏的制作，CAPCOM著名制作人。

期待正反触控带来的惊喜

5英寸有机EL屏真的非常漂亮，能绽放游戏本身的魅力到极限的主机。不管从哪个角度看游戏都木有问题，玩家也可以以各种体位来进行游戏。正反面触控会给游戏带来怎样的变革，我很期待。摇杆的设定也让一定可以动作游戏的精细度更加准确。对我个人来说，到底要在这个平台上做什么游戏呢？总之一要在3G/Wi-Fi上多下功夫才行，不管怎么说，值得好好思量一下。

内田明理



《心跳回忆》、《LOVE PLUS》系列制作人。《新LOVE PLUS》制作中。

被有机EL屏震撼到了

作为我的立场，双面点触的操作让制作方的梦想更容易实现。《LOVE PLUS》、《心跳回忆》的粉丝们来劲了，因为更容易触控了。说起来，最震撼的还是EL屏。不过没亲眼见到真东西的话还真不能体会我当时心里的感觉。亮度、解析度真的是没治了，光是看屏幕就产生“这辈子也值了”的想法也不一定。如果是动画卡通角色的游戏一定更能表现游戏的主题，我非常期待主机的上市。

鲤沼久史



《高达无双》、《北斗无双》系列等话题作的制作人，也是3DS专用游戏《战国无双chronicle》的制作人。

诚意的SCE、背面触控的时代来了

第一眼看见这机器的时候，产生一种“虽然小但是真棒啊”的想法。比PSP上了一个台阶，真的真的，在触控这点上，不仅是正面，背面也有安装，让人震惊。我觉得这主机上应该能诞生出新感觉游戏没有错。摄像头、陀螺仪的加入，也让人看到SCE的诚意。作为对应3G的主机，使用通信对战，相信玩家们会进一步体会到联战的乐趣。能够制作应用到PSV机能的游戏，我倍感荣幸。

日野晃博



Level5社长，参与了《雷顿教授》系列、《闪电十一人》系列等多款人气作品的制作。

比肩家用机的性能正是PSV的魅力

在我们这个下载为主流的网络时代，PSV的机能真的非常期待。制作人也都摩拳擦掌想在这个新主机平台一展身手呢，单就上场之前的士气来看，制作人们创作出很有意思游戏的可能性会很高。我们很多人都觉得，虽然说是掌机，但是有比肩家用机的机能，这正是PSV的魅力所在，我个人觉得，能够活用新掌机性能的游戏一定会层出不穷、如雨后春笋般涌现。让我们大家拭目以待吧。

三上真司



《生化危机》系列制作人。现正在研究适合世界市场规模的游戏。

我能感受到那脱胎换骨般的进化

我本人虽然还没有机会在第一时间看到这款掌机……但是我已经真切感受到那种赤果果的诚意，以及这款新主机那脱胎换骨般的进化。新掌机的发售价格更是光芒四射、晃得人睁不开眼，不过最让人脖子等着、期待有加的就是3G这方面的功能了，可能也会让更多的玩家因为3G设计的加入而选择毫不犹豫地破费吧。这么一来，也是个很不错的卖点。嗯，值得思考的看点有很多。

寺田贵信



人气游戏《超级机器人大战》系列制作人。

就冲这主机我都想转型做动作游戏了

我个人就在一直期待PSP的后续机，当它真正出现的时候，忽然有了一种“哎呀终于来了”的想法。我作为一名普通玩家，等到PSV出现还得有一阵子。PSP其实已经改变了很多掌机上的要素，那么PSV会不会也有这种颠覆性的属性呢？机能姑且不说，发售的价格居然在30000日元以下，这点让我惊了。和PS3的联动这点也让我产生了兴趣，所以不只是《机战》，我有心做几款动作游戏了都。

★SCE全球工作室总裁吉田修平访谈★



PlayStation Vita所开拓的世界

随着PSV发售日的临近，新掌机的相关情报也越来越被玩家所熟悉，然而，在掌机还没有上市之前，总是有不少玩家抱有这样和那样的疑问，针对玩家比较关心的问题，日前，担任SCE全球工作室总裁的吉田修平先生接受了记者的采访，就一些玩家普遍关注的问题进行了一次全面彻底的大回复。请大家关注接下来的报道。

●随新主机首波发售的游戏情况

——PSV的首发游戏真多啊，怎么会这样？

吉田修平：表示我应该自豪地说我们的ps vita开发环境相当成功。为什么这么说呢？因为从厂商决定开发到游戏上市这段开发周期很短！而且我有看过几个厂商当初的游戏原型，经过几个月的时间就有了“投胎换股”那样大的飞跃。即使是我身边的公司同事，使劲想也不会想到首发游戏居然能达到26款。

——您的意思是PSV平台游戏的开发时间会很短喽？

吉田修平：在首发游戏中的大部分都花费了相当长的时间，不过这其中也包含测试主机的任务，也就是说这些首发游戏更慢一些，以后开发的游戏，用你的话说就会相当快了！期待。

——首发游戏确实很棒，但是也有玩家对日后的游戏发售情况表示担心，真的！

吉田修平：在今年的东京电玩展上，我们展出了很多游戏，但是因为“地方不够”还有很多没有展出。首发游戏只是这很多游戏中的一部分，有不少已经开发到了一定程度，简直呼之欲出。别担心！真的！

——记得TGS上曾透露过，公开招募一些玩家进行试玩。

吉田修平：我们非常想招待、并让那些确实打心里喜欢游戏和关心新掌机的玩家来试玩，因为这些核心玩家在体验过游戏和主机之后会提出很多针对性意见，还真像那么回事的。而且他们还会在各自的微博、论坛里发表感想，可以说你怎么对别人、别人就会怎么对你。当然除此以外也有很多扎堆儿的围观群众，光是看到图片就会呐喊的话，我们也对此也表示高兴。

●PSV上网付费问题

——3G上网付费方案也出台了，以上网时间长短来区分的做法，是怎么想出来的？

吉田修平：传统的付费方案对依靠零花钱上网的孩纸们不公平，因为使用网络的流量不同，有的只是和好友交换情报，有的则是下片和看图儿，针对这点我们和日本地区的网络大拿们商榷，最后确认了这个方案。这个方案的好处之一就是对于那些只是用新掌机上网更新游戏资料、交换游戏情报的核心玩家很公平。

——这样的话，是不是有的游戏也需要一直保持上网联网的状态啊？

吉田修平：没有错，如果是“在线游戏”的话，当然这种付费方式有点贵（相对比包月来做比较），所以说以时间长短区别付费的方式只是一种，在新掌机发售以后，我们还会观察一段时间，会与时俱进随时进行调整。毕竟有需求就有市场，随着游戏类型的百花齐放，想挣这部分钱的日本网络运营商们也会针对这块儿用户进行调整，我们会第一时间提出相应的要求，妥妥儿的。

——简单的概括，就是需要的时候连线，不需要的时候断开？

吉田修平：没错，玩家可以根据自己的情况，设定每隔几小时上线更新资料，也就是所谓的“小额付费”服务。

——假设这么说好了，要是出现了“需要一直连线才有办法让玩家乐在其中”的游戏，就会出现对应这种需求的资费方案，请问是这样的意思吗？

吉田修平：我认为这点相当值得我们去思考。当然，应该也有一些玩家会沿用现有的定额资费方案，不过恐怕应该也有不少玩家会抱着“这样的话费用太昂贵了”的想法而无法下手购买吧。

●PSV所特有的技术娱乐

——接下来想代表围观群众向您请教TGS基调演讲重一些费解的内容。您在演讲当中发表了两项和AR有关的技术，首先想问您“Wide AR（广泛范围扩增实境）”究竟是什么样子的技术呢？召唤技术帝~

吉田修平：（技术帝附体）打个比方，将6张卡片平放在桌子上面，摄像机一次只能让2、3张卡片入境，不过只要朝着左、右方移动摄像机，就可以照到全部6张卡片。在这个时候，主机会持续记住包含没入镜范围在内的所有AR成像，并以连接起来的状态来呈现这个空间，就是这样的技术。这如果不是靠PSV的处理器，就甭想做到。

——是不是从理论上来说，这就跟我们一般听到的AR应用技术是相同的东西呢？

吉田修平：就是用这个技术，不过同时要感应几个物体，并针对一个大范围进行扫描，应该就是这样。

——原来如此。那么另一个“Markless AR（无标记扩增实境）”，是从其他理论中衍生的技术吗？

吉田修平：嘿嘿，如果是运用标记的AR技术，就得预先在游戏里面设定标记的形状、大小等相关情报。所以说，在主机发现标记的时候，就会自动进行“看起来有这么大的标记，就代表差不多有这样的距离”这类计算；但是相对的，无标记扩增实境则没有这样的情报。那么，这样的技术又是用什么方式来处理的呢？当我们移动摄像机时，即使是拍摄同一个位

置，所用的角度也会有所差异，这时候主机就会进行比对，找出诸如物体角落这类比较辨识的位置，也就是该物体的“特征”，并将这些东西当成AR标示，然后在该处建构出一个3D空间。

——听您一解释，这技术还真惊人。

吉田修平：没错，是这样。这就是针对sony研究所、全球各地大学研究出来的技术进行各式各样调整，并将它加进PSV里面的技术。因为这是一个比较先进的技术，所以这个技术究竟能够发展到什么样，这点我们还不清楚。不过一开始比较容易出现的应对方式，是我在基调演讲上展示过的“让角色出现并进行移动”这样的做法。目前我们打算先听取游戏制造商的众多反应、意见，然后藉此来改良引擎。

——请问现在已经开始使用这样的改进技术了吗？

吉田修平：嗯。说不定使用无标记扩增实境技术的游戏很快就会出现啦。

——PSV跟PSP、PS3不同，摄像机是标准配备，看来活用AR技术的游戏热潮也会变得越来越高吧。

吉田修平：目前为止，尽管我在内置摄像机方面还没有做过详细的说明，不过其实这个摄像机是经过调整的，为了让AR更容易成像。AR究竟需要什么样的摄像机功能呢，应该说是快门速度吧？或者说应该是“能够清晰辨别每一张图像并加以提取”的能力也

可以。如果没有这项功能，画面就会在物体动起来的时候糊掉，而AR也就派不上用场了。还有一点，为了让摄像机在比较阴暗的环境也能够确实捕捉到画面，我们非常重视镜头的灵敏度。另外，我们也有将解析度压到最低限度，以避免在处理影像的时候对硬体造成很高负担。也因此，摄像机所具备的AR技术最高规格，是每秒可以进行120帧的摄影。关于这部分，我们是将过去在“EYE TOY”还有playstation Eye中研发出的AR专业知识直接活用在PSV当中。

——原来如此。比起追求拍摄美丽照片的功能，咱们反而更加重视“游戏所要用到的性能”，可以这样理解吧？

吉田修平：如果从这个角度来看，其实在感应器这类设备方面，我们也采用了很多性能优异的配备。关于这个部分，由于我们过去曾经因为PS MOVE而做过多到一言难尽的调整，淫词我们便将那个时候所获得的专业知识原封不动地运用在PSV上面。要是感应性能好的话，使用起来的感觉就会变得截然不同，比如在《大众高尔夫6》环视周围风景时，要是稍有误差，或者画面歪掉的话，那么难得的好心情不就全部泡汤了吗？而且还会让玩家有“这样根本不能用啊”的碎碎念；不过，要是动起来相当安定，而且几乎没有误差的话，玩家就一定会抱着“这个好厉害，用起来好有趣嗷嗷嗷”的想法。至于这个部分，我则是希望等游戏出了以后，玩家能够实际接触PSV来体验看看。

★神秘海域 黄金深渊★

在PSV的首发软件群中，绝对意义上的大作其实并没有几个，而在这为数不多的大作当中，《神秘海域 黄金深渊》应该算是最吸引玩家眼球的一款游戏了。本作由曾经手《抵抗 复仇时刻》与《虹吸战士》的Bend工作室开发，游戏继承了《神秘海域》系列的一贯风格，呈现给玩家的是奇妙的探险旅程和精彩的故事架构，以及德雷克那惊险刺激的攀爬等等，而且这次游戏还将配合PSV的独有双面触摸操作，设计出众多只有在PSV上才能实现的游戏理念。游戏中玩家将扮演初出茅庐的宝藏猎人奈森·德瑞克，与老友杰森·但丁以及失踪考古学家的孙女玛莉莎·雀斯一同深入中美洲丛林，探索险恶流域、寺庙遗址与石灰岩洞窟，寻找失落的传奇古文明城市，解开400年前西班牙探险队血腥大屠杀黑暗面之谜，踏入那传说中的“黄金深渊”。

《神秘海域》系列是PS3独占的大作，前不久刚刚发售的《神秘海域3 德雷克的骗局》也得到了业界和玩家的一致肯定，游戏甚至还得到了IGN五个满分的评价，目前系列的全球出货量已经轻松超越千万，而这次再全新平台上的全新尝试也让玩家充满了期待，不知道由新的制作小组创作的本作会不会同样得到大家的肯定呢？让我们拭目以待吧！



★大众高尔夫6★

《大众高尔夫》在日本被誉为“国民高尔夫游戏”，深受男女老幼喜爱，玩法简单但想要玩精还是很有挑战性的。作为PS系主机保驾护航的游戏作品，系列每作都有百万销量，可以说本系列是目前最知名的高尔夫球游戏。而这次的新主机首发软件中我们也看到了《大众高尔夫》的身影，最最让人兴奋不已的是这次的游戏可是正统续作《大众高尔夫6》！对于喜欢高尔夫游戏或者是休闲游戏的玩家来说，这绝对是个好消息，目前关于游戏的相关情报还不是很多，官网也只是公布了几名游戏角色，看来本作的神秘面纱是要保留到最后发售的时候才会得以公开了，本作日版游戏售价4980日元。

★忍道2 散华★

本作是继PS2的《忍道 戒》与PSP的《忍道 焰》之后，首款登上PSV平台的《忍道》系列最新作，由曾经手《天诛》系列与《侍道》系列的ACQUIRE开发，游戏继承了系列作品飞檐走壁来去无踪的忍者动作游戏玩法。

游戏背景设定在日本室町时代后期，故事叙述为了争夺一条家所统治的小国宇高多，邻国的赤目家与新兴佛教寺院势力阿无璃他发起了“宇高多之乱”，在乱事结束后宇高多取得了片刻的宁静，不过随即又被新一波战火所包围。这次的动乱起因于继承了一条家世袭家臣风天家当家的风天寅三郎久秀，他以东方大国芳穰家为后盾发动叛乱，沉寂的阿无璃他势力也如同呼应这次叛乱般再次蠢动。在此同时又有一个忍者村落被消灭，名为风华忍者的忍者集团，因为同胞的背叛而在一夜之间被消灭殆尽。虽然众人以为大火已经将风华忍者全都烧毁，不过实际上还是有一名忍者逃过一劫。幸存者的名字是“火祭之禅”，也是玩家要在本作中扮演的角色，我们将为了替同胞讨回公道而展开复仇之战！

玩家将在游戏中发挥过人身手，潜入敌人阵营执行各种隐密任务，运用一击必杀的犀利招式将敌人葬送于黑暗之中。游戏将活用 PSV主机独特的双面触控功能来提供便利的操作，比如正面触控来锁定敌人呼叫地图，或是运用背面触控来瞄准敌人投掷飞镖等等。在进行潜入时，玩家必须充分利用地形地物来隐蔽自己的身形，躲藏在屋檐上或转角后等视线死角处，同时极力隐蔽自己的声息，悄然接近碍事的守卫，在不被发现的情况下将敌人杀死。游戏继承系列作特有的忍杀招式“血祀杀法”，只要在不被发现的情况下接近敌人，敌人的头上就会出现代表“血祀预感”的闪光，此时只要抓准时机就可以施展一击必杀的血祀杀法，这也是忍者类游戏最拉风的地方了吧。最后值得一提的就是本作游戏还将会在港版PSV发售的时候同步推出中文版游戏，这个消息绝对可以帮本作游戏在国内市场增加很多人气。

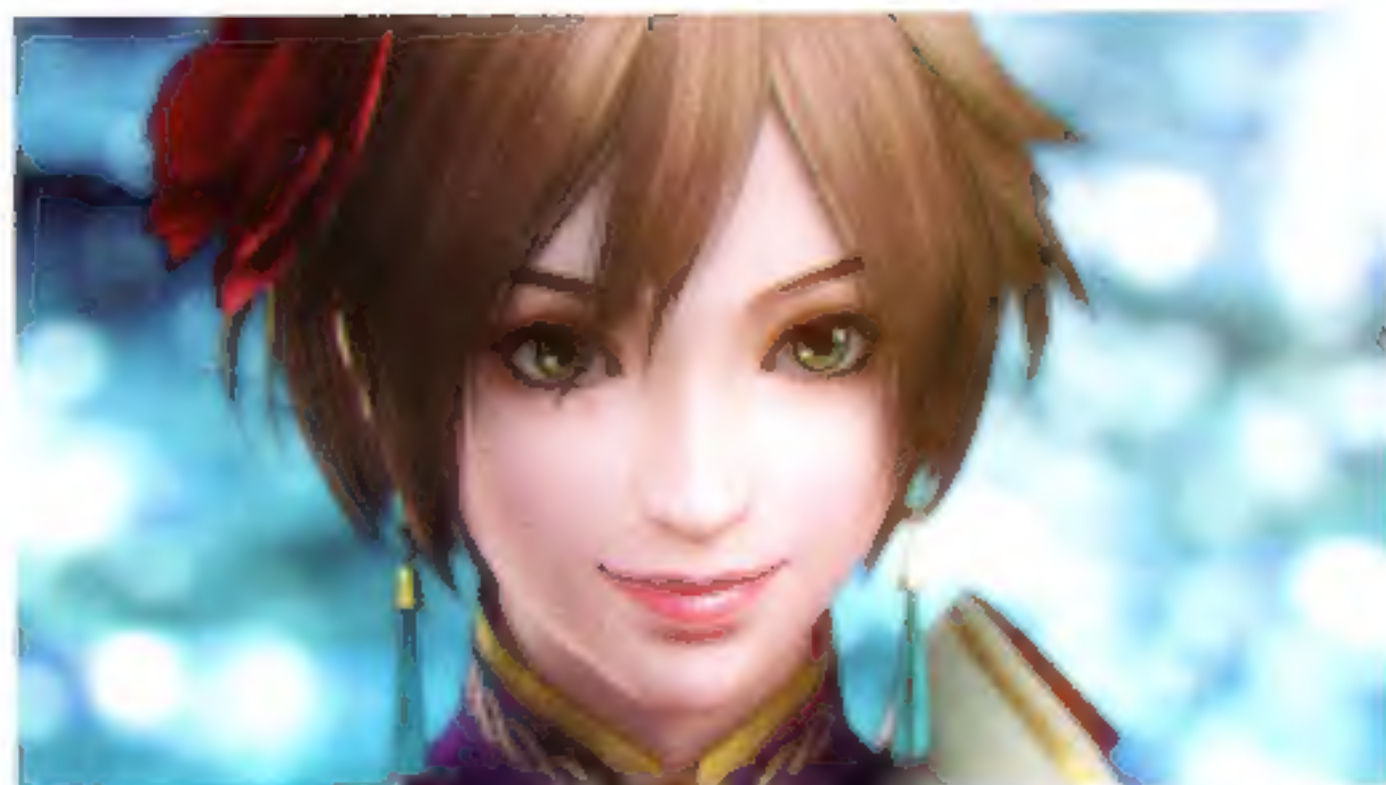


★块魂VITA★

本作游戏是风格独特的滚球动作游戏《块魂》系列最新作，游戏继承了系列作品最具特色的滚球玩法，同时配合PSV主机独有的双面触控功能，让玩家通过正面触控来滚动团块卷入物件，背面触控来改变团块的形状，从一开始的小团块一路滚成拔山倒树的超巨大团块。游戏完全采用触控操作，以手指轻拂正面触控荧幕就可以控制团块移动、转向、冲刺、跳跃等动作，搭配以左右手食指两点向内推、向外拉背面触控荧幕的动作，来控制团块朝纵向变长、朝横向变扁，借以通过狭窄的缝隙或是一口气扫荡宽阔平面的物件，体验属于《块魂》游戏的独有乐趣，另外游戏主题曲《舞台上的团块》将邀请老牌歌手松崎茂幸演唱。

★真·三国无双NEXT★

本作是人气动作游戏《真·三国无双》系列最新作，游戏继承了系列作一骑当千的爽快感，活用PSV多点触控与6轴传感器功能来提供直觉的操作，同时运用连线功能来提供玩家间的交流互动，具备因应硬件特性而生的独特内容。本作游戏模式包括依循三国志故事来进行的“演义模式”，以称霸中国全土为目标与其他玩家竞争的“争霸模式”，最多4人合作挑战各种任务的“共斗模式”，以及运用摄影机或动态传感器来游玩各种小游戏的“游戏模式”，其中争霸模式与共斗模式可透过连线功能多人同乐。另外游戏收录包括在《真·三国无双6》人气投票中获得冠军的王元姬，以及《真·三国无双6猛将传》新登场的郭嘉、王异与庞德在内，总计达65名登场武将可供选择。



“争霸模式”中玩家可以选择魏、吴、蜀、晋、他5个不同势力，以击败其他竞争势力统一整个中国大陆地图为目标，收集武将卡与武器，运用武将特有的政策来强化国力，通过战斗夺取领地。游戏中还有一个“编辑模式”，在这里玩家可以打造个人专属原创武将，原创武将可以在争霸模式与共斗模式中使用，可以设定的项目包括姓名、性别、脸型、体型、防具、动作、语音、能力，通过提升阶级或是在争霸模式中攻占其他玩家领地来增加装备用配件，组合出更多变化。

本次游戏具备“意外战斗”特色，所谓“意外战斗”就是在战斗过程中，会突发性地发生需要触摸的操作。在普通战斗中会不定时适度发生，能给予战斗产生更多意外性和紧张感。游戏同时具备“触摸必杀技”，这是本作品登场的新必杀技能，当玩家集满并触发“破碎计量表”时，触控画面上的敌人、据点等可以发动超强力攻击，这将是超越无双乱舞的更加强力的范围攻击，可以瞬间毁灭敌人据点、一口气歼灭周遭广大范围的敌人。游戏另一特色是“单挑”系统，在特定的武将对战中，玩家会进入不同于普通对战的一对一决斗，这时游戏的视角会变换成类似第一人称的模式，玩家需要利用PSV的触摸等功能和对方武将展开单挑，使得游戏更加具有代入感。

本作绝对是PSV首发软件中数一数二的大作，届时估计首发入手PSV的玩家中会有很大一部分人都会选择这款游戏作品吧，这其中就包括在下……

★山脊赛车Vita★

说到PS系主机最最忠实的首发软件是什么？那当然是NBGI的《山脊赛车》了，每次有新主机发售的时候，这系列总会在第一时间推出自己的新作游戏，而近几年《山脊赛车》可以说进入了一个瓶颈期，进化的东西不是太多，所以系列也在寻求新的发展方向以免流失更多的玩家群。这次的新作游戏《山脊赛车Vita》将会利用PSV主机的强大机能，带给玩家更为鲜活炫丽的画面，魄力满点的音效渲染，最重要的还是更加刺激的极速快感，另外全世界的玩家都可以通过无线网络进行连线对战，从目前官方公布的游戏视频来看，本作的车体建模还算不错，但觉得不是最佳的，不知道真正上手之后手感如何，只希望这个带给我们无数快乐刺激的RR系列可以真的涅槃重生，一飞冲天！



★天启之王★

本作是以街机游戏《红莲之王》的世界观为基础所制作的动作角色扮演类游戏，以命运系于“亚尔卡纳石”的世界“七界”为舞台，玩家需要依靠剑与魔法与形形色色的敌人作战，成为真正的王者。主角为以“喀利优博特”这座城市为据点，接受各式各样的委托来让剧情发展下去。在城市里会有各种人物与设施，协助支持着主角的冒险活动。

故事中当主角醒来的时候，发现自己失去了记忆与力量，为了找回自己的记忆和力量，主角展开了战斗的旅程，而这场战斗的据点就是“喀利优博特”这座城市。在这个城市中会有形形色色的人物出现，主角将要借用他们的力量来展开冒险。散布在城里的设施在喀利优博特中，有可以接受任务的公会、以及用来购买道具的炼金术商店、道具店等多处设施，这些设施都可以供玩家自由使用。不过除了以上提到的这几处设施之外，喀利优博特也还有许多其他设施存在，其中也有需要玩家的实力先受到认可才能使用的设施。那么在游戏发售之前就让我们来看看这些设施都是用来干什么的吧！公会是提供玩家接受任务的设施，完成任务并使得自己的“公会等级”上升后，就可以接手难度更高的任务；炼金术商店是让玩家把任务中收集到的素材进行合成或加工，也就是生产道具的设施，在这里合成出道具店买不到的道具。道具店只要支付金钱就能买到道具，虽然价格比炼金术商店贵，不过当素材不够的时候来这里采购也是个方法。

游戏中驱除混沌的力量在进行任务时，有时会出现通往异界的大门，这座门会通往叫主宰守护者存在的区域。这里没有一定的实力还是不要轻易来挑战，不然会很打击人的……另外抢先购入购买《天启之王》套装版的玩家，只要使用包装内附的“SQUARE ENIX会员”点数登陆序号到网站上登录，就可以获得活动限定大型电玩《红莲之王Re:2》用原创使魔卡，对于国内玩家来说这个东西的吸引力就要小很多了。



★地狱军团★

本作游戏游戏舞台设定在地狱上的几个浮岛，每个浮岛上都设置有监牢，若是违抗意旨的人全部会被关进监牢里，遭到魔神给予持续、永恒的折磨。要从监牢逃脱的方法只有一个，那就是消灭管理监牢的魔神，然后变成自己来统治这个浮岛。SQUARE ENIX 表示，玩家在游戏中身为地狱军团的团长魔王，率领上百只哥布林组成的军团，为了掌握地狱的霸权，目标就是要打败魔神。游戏强调为地狱风格军团动作内容，为全新的游戏内容，将支援1至4人游玩。

玩家可以见识到操作魔王率领百名哥布林组成的军团冲锋陷阵，对抗各种魔物喽啰与魔神头目的模样。哥布林分为战士、枪兵与魔法师3个兵种，战斗中玩家必须视战况灵活地操作部队移动、闪躲与攻击，变换各种不同特性的阵型来克敌制胜。在三段影片中辅以重金属充满地狱氛围的配乐，可以分别看到《地狱军团》中将现身的三种职业：擅长近身搏斗的「战士（Warrior）」将一只接着一只的跳到魔神的身上，再施展一齐攻击围剿屠杀魔神。以及拥有较长攻击距离的「枪兵（Lancer）」可投掷出长矛，刺穿在直线上的魔神。最后还现身了具有广范围追踪攻击的「法师（Wizard）」，可以看到在指定范围内聚气，以火球灼烤魔神。



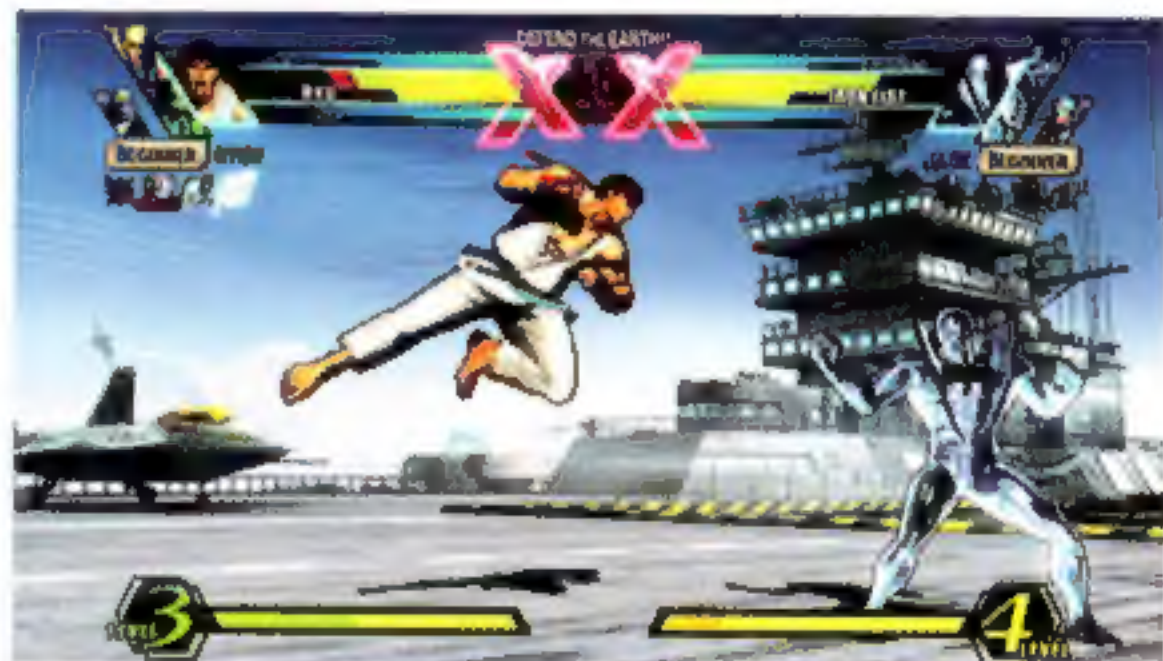
★梦幻俱乐部Zero 携带版★

本作移植自2011年1月推出的XBOX360版，以具备纯洁之心方能进入的成人社交场所“美梦俱乐部”为舞台，玩家将扮演因缘巧合下成为会员的主角，在会员证有效的1年时间内，体验与风情万种的接待女侍饮酒交际的乐趣。PSV版的《美梦俱乐部》新增了“美梦俱乐部原创写真相片”服务，总共有100种不同图样的女侍写真相片可以收集。每份包装中会随机封入4张写真相片，买回来后还会逼真呈现打开包装的拆封过程，让玩家体验未知与期待的紧张感。当玩家与女侍私约外出游玩时，游戏还加入了XBOS360版中没有的新服装，每位女性角色都有一件全新的衣服，而这次游戏中还会出现一只纠缠在主角身边的狗狗，它的名字叫“美梦犬”，虽然这只狗狗只是只在美梦俱乐部附近出没的野狗，不过很神奇的与主角同时获得俱乐部会员证，但是从它的长相来看可是一点都看不出它有什么纯洁之心啊……



★漫画英雄VS卡普空3 终极版★

本游戏是结合了美国MARVEL漫画里的超级英雄与日本CAPCOM公司游戏知名角色在一起的乱斗题材游戏《漫画英雄VS卡普空》系列第3代最新作的加强版，完整继承原作全部游戏内容，并追加了12名新参战角色，使得游戏中可使用的角色总数达到了空前的50名，本次完全版游戏还调整了对战的平衡度以及强化了在线游戏模式。CAPCOM同时公布游戏中收录的全新在线模式“英雄&使徒”，在这个全新的模式中，玩家将投身保卫地球的英雄阵营或是获得行星吞噬者手下邪恶的使徒阵营，通过手机卡片来强化自身的各种能力，展开一场保卫与侵略之间的激烈战斗。



★魔界战记3 回归★

本次游戏是以《魔界战记3》为基础，增加了很多新要素的复刻版游戏。除了追加了很多全新的剧情之外，还追加两名新角色，并收录全部PS3版游戏的全部DLC内容。在《魔界战记4》中大受好评的特写系统也会在本作中出现，游戏还追加了新的魔法等。为了配合PSV主机的特性，这次复刻版的游戏中还加入了位置情报和触控等要素。在画面表现上并不会朝着重制为如同4代一样的高解像度，而是向增加游戏份量的方向制作，以后还会陆续推出本作的DLC以完善整个游戏故事。



这次游戏中新登场的露吉尔与丝缇拉两名角色，将分别由矢作纱友里和早见沙织担纲声优。游戏也收录了4段新的短篇剧情，分别是“测验争夺战斗篇”、“初恋?超不良传说篇”、“邪恶学园文祸祭篇”、与“死立魔神学园篇”，在各篇中担任主角的角色也都不相同。游戏继承了系列特色，可以把队友举起来扔出去，还可以把人叠的高高的进行攻击官方宣称本作将是一款可以游玩1000小时以上的策略角色扮演类游戏，当然这个说法大家都清楚是真是假。【笑】

★VR网球4★

身为当今两大人气网球游戏之一的《VR网球4》，以其平易近人的操纵方式著称（击球只用到4个按键搭配左类比摇杆控制方向），加上丰富的小游戏，适合很多喜欢网球的玩家游玩。生涯模式中玩家将自创一名网球选手在世界巡回赛以大富翁棋盘的方式征战世界各地，随着生涯模式各项小游戏与巡回表演而累积经验值，逐渐提升4大项技能数值，可解开选手技巧的购买限制，购买后可随时装备出战，这个模式中不仅融入各地景点的特色球场也加入棋盘游戏的思考策略，使得长达四年的职业生涯中充满了乐趣，但是近几年的《VR网球》更多的是被人说成固步自封，因为这些系统在很早之前就已经引入，现在游戏除了出色的人物建模和手感之外，一直没有什么新鲜的东西加入进来，这也是这个游戏系列需要好好考虑的一个问题，当然抛开这个不说，作为一款掌机游戏，本作登陆PSV还是让玩家眼前一亮的，就目前看来游戏的画面堪比家用机，而且本作是绝对意义上的《VR网球4》，相比家用机并没有缩水什么内容，试想一下在掌机的小世界里感受网球的大世界，你还在犹豫什么呢？



★苍翼默示录 连续变换EX★

如今格斗游戏界谁能称雄？这个问题不好回答，每个人都会有一个属于自己的答案，但是如果我说《苍翼默示录》是如今2D格斗的超人气作品应该没人会反对吧。本作是《苍翼默示录》系列的第四款作品，画面表现将会以PSV的960×544像素分辨率为基准开发，将可以达到PSP版《苍翼默示录 连续变换2》4倍以上的精细度。将完整收录目前营运中的街机版《苍翼默示录 连续变换2》的内容，其中包含街机版最新追加角色“疯狂操偶师”雷利乌斯·库罗巴，还收录了家用版原创的新规则、新模式与新剧情，重编的《苍翼默示录》第1部故事与4名新角色的剧本，可与PS3版共享故事模式存档。强化家用版原创“深渊模式”内容，追加连线对战新，完整收录前作所有付费下载内容。PS3版与XBOX360版也会在同日推出，价格统一为5980日元。初回预约特典为收录游戏新配乐的《苍翼默示录 原声配乐集》，由《圣骑士之战》系列之父石渡太辅作曲。作为PSV首发游戏群中少有的格斗类游戏，喜欢格斗的玩家可不要错过了，估计这次游戏中依旧有让人抓狂的连续技地狱，一定要照顾好自己的PSV哦。



★真恐怖惊魂夜 第11位来访者★

本作游戏是1994年11月初次登场的《恐怖惊魂夜》系列最新作，以剪影描绘的人物在隔绝环境中所遭遇的杀人事件为主轴，让玩家通过不同的选择来展开不同路线的故事，本系列游戏曾在SFC、PS、GBA、PS2等平台推出过多款作品。本次新作预定在PS3和PSV双平台推出，游戏将回归系列作原点，彻底追求以玩家选择来决定故事分歧，展开多样化的深奥故事，让玩家体验“多重结局多重故事型”的有声小说类游戏的精髓所在，而且游戏中还会收录全新角色与全新故事。从这次官方介绍来看本作支持双人游玩，以及在线据称可以达到100人游玩，不过一直没有在线系统的本作让我们对这次的在线游戏部分充满了期待，不知道这样类型的游戏将会怎样安排在线模式，难不成是类似那种“天黑请闭眼”的游戏风格？这一切就让我们等到游戏发售之后再见分晓吧。



附：PSV日版首发游戏列表

发售日期	游戏名称	游戏类型	制作厂商
12月17日	神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
12月17日	大众高尔夫6	SPG	SCE
12月17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	Arc System Works
12月17日	山脊赛车Vita	RAC	NBGI
12月17日	真·三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
12月17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
12月17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi
12月17日	VR网球4	SPG	SEGA
12月17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
12月17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
12月17日	地狱军团	ACT	Square Enix
12月17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
12月17日	忍道2 散华	AVG	Spike
12月17日	怪物雷达	ETC	SCE
12月17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
12月17日	勇者记录	ETC	SCE
12月17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
12月17日	梦幻俱乐部Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
12月17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
12月17日	块魂VITA	ETC	NBGI
12月17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
12月17日	NAX音乐播放器	MUG	Arc System Works
12月17日	天启之王	ARPG	Square Enix
12月17日	大家在一起	ETC	SCE
12月17日	麻将格斗俱乐部 新生全国对战版	TBG	KONAMI

揭秘PS Vita真实面貌的50个问答

通过上面的总体介绍与注目游戏纵览大家是否已经对PS Vita的各项情报已经有了一个大体上的认知了呢?随着了解的深入,大家心中也会对PS Vita的真相抱持着各种各样的疑问。接下来就让我们用问答的形式,帮助更广泛、更浅出的知晓PS Vita相关的方方面面。

有关基本规格与版本等的问题

01 现在的预约情况?

A: 日本的PS Vita预约自2011年10月15日正式开始。预约开始当日可见秋叶原等地的排队盛况。目前大多数店铺的预约已经结束,目前索尼正在考虑开始第二轮预约。国内的话则可以通过各种代购网站或是实体店预定。至于港版正式的预定尚未开始,由于发售日和日版相差无几,相信很快就有后续的消息了。除此之外,首发的32GB记忆棒出货量较少,目前预约上十分抢手,没有提前预约的话几乎很难预定到了。



02 PS Vita的基本规格是?

A: 具体机器规格请参见前文所述内容。本机采用5英寸有机EL液晶屏,背面具有触摸面板,此外还有高性能摄像头以及其他各种感应器等等,拥有许多迄今为止掌机所没有的先进机能。与PSP相比Wi-Fi版更重约70克,而3G/Wi-Fi版则要重90克左右。

03 两个版本的不同之处是?

A: 3G/Wi-Fi版的售价为29980日元,而Wi-Fi版的售价为24980日元,两者有5000日元的差价(港版两个版本则是2780港币和2280港币)。3G/Wi-Fi版本的特点如表格所述。两者之间最大的区别就在于是否支持3G通信功能了吧。此外还有一点需要注意的是GPS功能也是只有前者才有的。

不过由于国内并不支持日本以及香港的3G服务,所以在大陆玩家手中3G版仅仅只是贵而已。

3G/Wi-Fi版特征

- 支持3G通信 ●GPS搭载
- 比Wi-Fi版重20克

04 初回限定版都有什么?

A: 3G/Wi-Fi版的初回限定版将会内含100小时+FOMA高速3小时的3G通信时间,以及相关的移动厂商手续费等都是免费的。当初回限定版卖完之后剩下的将会是赠送20小时的限定版。

当然,这些对于国内玩家几乎没有太大意义。

05 主机颜色如何?

A: 12月17日首发的颜色只有水晶黑,不过在日前的各种展会中已经公开了各种七彩颜色的PSV展示,估计今后各种颜色版本PSV将会陆续推出。

06 不是3G/Wi-Fi版就无法通信吗?

A: 只有3G/Wi-Fi版可以使用3G通信进行网络连接,但是在使用无线LAN进行网络连接的时候,两个版本都可以使用Wi-Fi上网。当然,对于可以使用便携路由器与智能手机构建无线LAN网络的人来说,Wi-Fi版不会存在任何的不便。

07 电池的续航时间是多久?

A: 根据官方发表,不考虑使用环境的不同,一般来说进行游戏的续航时间大概是3~5小时,而播放动画时大约5小时,播放音乐时大约9小时。相比PSP标准电池续航时间4~6小时来说会稍差一些。比起上一代的手柄来说,或许会需要更频繁的充电。

08 充电如何进行?

A: 电池充电可以使用专用的USB线连接PS Vita专用的交流充电器进行。两者都在购入本体时同捆,USB线接口为PS Vita专用接口。从电池无残电至充满大约需要2小时40分。此外,使用专用USB线连接PC或PS3也可以进行充电,但这时请务必关闭PS Vita的电源。



09 画面亮度是否可以调整?

A: 画面亮度是影响电池续航时间的一个重大因素。在短时期内无法充电的情况下最好尽量调低亮度。PS Vita同PSP一样可以对屏幕亮度进行调整,不过和PSP的分阶段式调整不同,PS Vita可以进行任意范围内的亮度调整。



10 是否可以使用睡眠功能?

A: 方便快捷的中断功能是掌机必不可少的一个功能。PS Vita当然也同样可以简单地进入睡眠模式,方法与PSP类似,轻推电源开关即可。除去轻推开关之外,也可以在游戏中按下PS键回到LiveArea,令游戏进入暂停状态,这时可以进行PS Store以及好友、拍照等其他操作。但是若是开始其他游戏或进入动画播放器的话,则需要将之前游戏的游戏终止才行。

11 必须另外购入记忆卡吗?

A: 目前只有不用记忆卡就能玩的游戏,也有必须使用记忆卡才能玩的游戏。不过若使用下载数据相关的内容则必须要用到记忆卡了。如果要完全发挥PS Vita的所有功能最好准备一个适当容量的记忆卡为好。目前有四种容量不同的记忆卡发售,分别为4G的2200日元,8G的3200日元,16G的5500日元,32G的9500日元。想要下载游戏、软件等的玩家最好选择较大容量的版本,最为抢手的32G记忆卡目前似乎已被预约一空。

12 能否使用PSP的记忆棒与SD卡?

A: PS Vita对应的记忆媒体只有PS Vita专用的记忆卡,并不对应记忆棒与SD卡。此外专用记忆卡也无法使用普通的读卡器。想要将PSP内的音乐、图片等进行移动拷贝的时候,必须通过PC或PS3实行PS Vita的内容管理。

有关3G通信的问题

13 可以打电话吗?

A 虽然这里的3G通信指的是第3世代携帯電話网,理论上可以实现手机一样的电话通话,不过很遗憾PS Vita并没有搭载通话功能,它的3G功能只用于进行数据通信。

14 3G的费用如何?

A 与手机3G采用月别话费不同,PS Vita的3G主要采用的是按时间收费的规则,目前有20小时与100小时两种套餐。当然也存在包月套餐,不过这些在国内目前都无法使用。

15 3G通信最初应如何开通?

A 只需3步:打开电源、选择语言、区域、日期/时间等、检索3G网络即可(仅限同捆SIM卡的初回限定版与限定版)。当然,在国内你不可能搜到日本的3G网络。

16 Wi-Fi与3G之间如何切换?

A 正如其名,3G/Wi-Fi版对应两种通信方式。由于Wi-Fi的通信速度更快,在拥有Wi-Fi网络环境的时候使用Wi-Fi能够获得更为快速舒适的上网体验。PS Vita两种通信方式间的切换是自动进行的。一般PS Vita会自动优先尝试进行Wi-Fi连接,如果无法连接就会转而进行3G连接。不过,在3G连接中不会由于发现Wi-Fi网络而自动切换至Wi-Fi连接。

17 会有主机自行接续3G的情况吗?

A 正如前述3G通信是按照时间收费的,然而有的应用会自动进行3G通信,如果想要避免这种不经意间连接网络的情况发生,可以在PS Vita的本体设定中将移动网络连接选项设为OFF。

18 能否在PS Vita上确认3G通信的利用状况吗?

A 可以在PS Vita上轻松确认3G通信的状况。只要启动主画面上的网络相关应用,选择“连接网络确认和变更契约”即可,可以藉此来查看当前的通信状况。

19 套餐的使用期限有多长?

A 包时套餐一般来说能够在最初24小时内进行通信,不过还有一点需要留意的是,这个套餐在可使用时间之外,还有使用期限的限制。其中20小时套餐为30天,100小时套餐为180天。如果超过这一期限的话就算上网时间还有剩余也无法再继续使用了。

20 如果终止契约是不是无法使用GPS?

A 对于只在3G/Wi-Fi版中搭载的GPS功能,在3G契约到期之后仍然可以使用。当3G契约结束之后,PS Vita会利用本体搭载的GPS取得位置情报,不过利用3G网络连接网络确定位置信息会更快而已。由于部分游戏会利用到GPS功能,这一设定十分的人性化。对于当前并不需要3G通信的玩家来说,为了GPS功能而买下3G/Wi-Fi版本,以防将来的不时之需也未尝不是一个选择。

21 续约的方法如何?

A 当3G通信的使用期限到期之后如果不在14天的更新等待期内续约的话就会自动解约。再次开通的话需要通过专用的网站进行开通,之后会通过邮局快递等方式收到电信公司的新UIM卡。(对目前尚未有3G通信代理的,内未说此条有待商榷。)

22 PS Store可以使用吗?

A 使用3G也可以登录PS Store,当然也支持购入软件、DLC等软件,不过由于容量有限制,开始服务的最初3G通信只支持20MB以下的文件下载。

23 高速模式的使用方法?

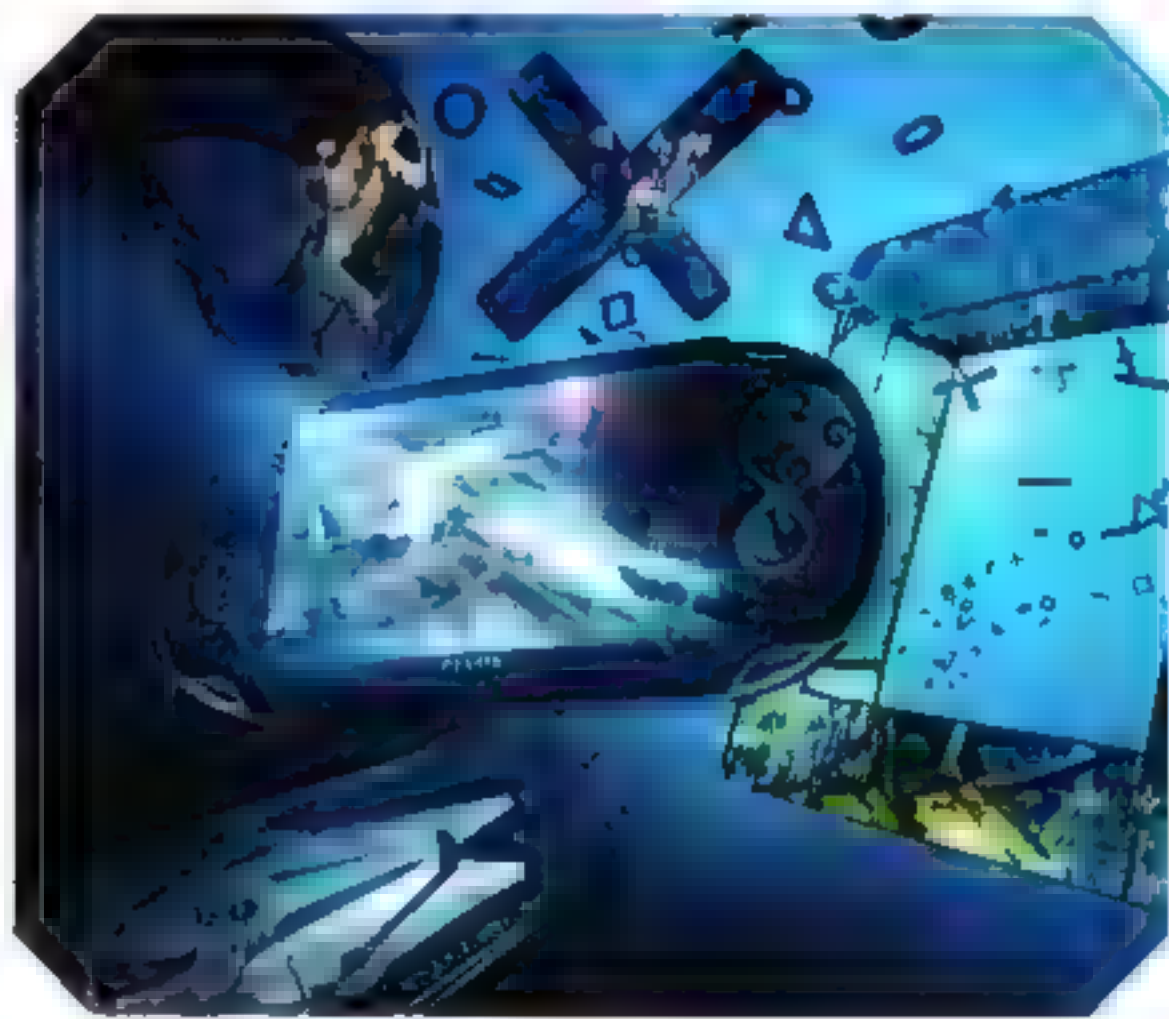
A 包时100小时套餐中包含3小时的FOMA高速通信模式,拥有下载14Mbps/上传5.7Mbps的高速网络通信环境。有关这一服务玩家可以自由进行切换。在数据定额套餐中,也有野村为FOMA通信的套餐存在。

24 在游戏中会在何种程度上使用3G通信?

A 在进行游戏时的3G通信使用会根据游戏的不同而有所差异。譬如说《大众高尔夫6》向网上发送游戏得分成绩、与朋友进行3G通信的回合制网上对战。《女神异闻录4黄金版》中向网上的友人发送求助信件等。

25 网络过滤是指?

A 网络过滤是3G网络服务公司为了防止用户进入有害网站的网络过滤服务预先设定的网站过滤功能。需要解除的时候需要持UIM卡及本人的同意文书到营业厅办理取消手续。另外,未满20岁的用户办理取消业务需要得到监护人的同意。(国情问题同上)



有关内置软件的问题

26 PS Vita的内置软件都有什么?

A PS Vita作为SCE所提倡的“次世代携帯娱乐系统”出厂之际便有14种内置软件,包括:Welcome Park、Party、Photo & Camera、Music、Video、near、网络浏览器、小组短信息、朋友列表、奖杯一览、PS Store、远隔游戏、内容管理、设定。此外还可更多有趣的软件可供下载。

27 网页浏览器的版本如何?

A PS Vita搭载的网络浏览器对应Cookie、JavaScript(Ver1.7)、HTML5(部分功能)、不支持FLASH。因此使用到FLASH的页面与部分动画网站则无法进行浏览。不过这仅限于初期阶段的性能,不排除将来升级扩大对应范围的可能。

31 foursquare是指?

A: 尽管此功能并非PS Vita的出厂内置功能,但作为PS Vita的宣甲之前已做了极大的宣传。它可以利用位置情报,对实际访问过的地点进行“CHECK IN”,然后将与该地点相关的情报与评论与其他用户进行共享。拉近了玩家之间与现实世界的距离。

28 near是指?

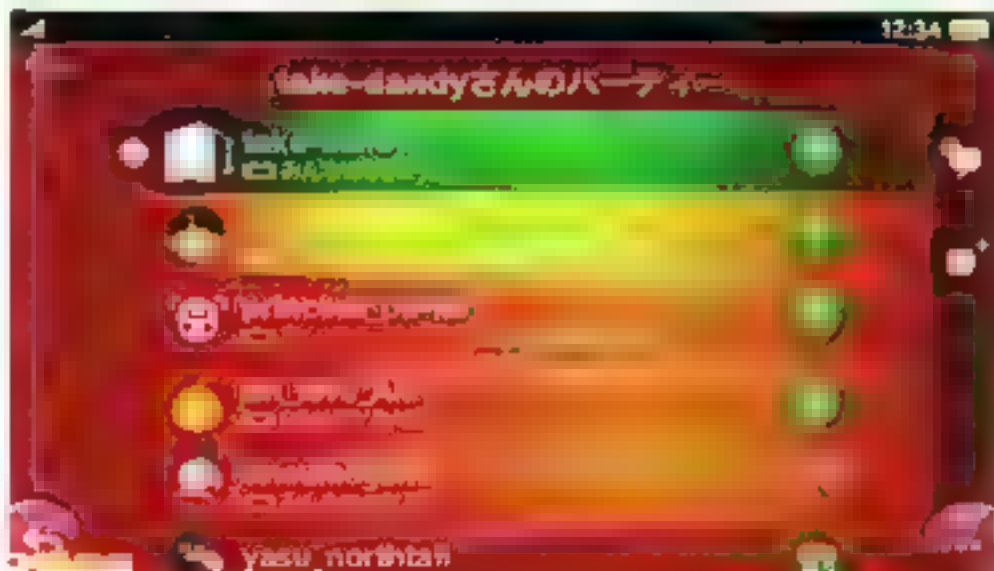
A “near”是指根据位置情报收集周边的朋友以及其他PS Vita用户的信息,进而成为好友后享受多人游戏,进行各种交流的功能。

29 Welcome Park是指?

A PS Vita诸多新奇机能的“Welcome Park”这里共收录了“快速触摸”、“盲感画笔”等五种不同的应用。

30 Party是指?

A PS Vita用户之间,可以通过声音、文字等交流的“Party”功能。



游戏相关的问题

32 游戏的媒体是什么?

A: 在一般店铺贩卖的游戏是名为“PS Vita卡带”的专用游戏卡。将其插入PS Vita上部的插口即可进行游戏。此外,由于PSV上没有搭载UMD光驱,所以无法使用UMD形式的光盘。

33 下载游戏的入手方法是?

A: 与PS3、PSP一样,PS Vita可以从PS Store下载游戏。这时需要登录PSN账号,如果曾经有注册过的话可以直接登录。曾经的下载软件也可以一并进行管理。

34 游戏的售价大约为?

A: 与PSV本体同时首发的游戏中虽然还有价格尚未发表的作品,不过其售价大致为实体游戏卡带版2940日元至6090日元不等,下载版免费至5550日元不同。一般来说下载版相比实体版价格会稍低500至1000日元,所以推荐给预算有限的玩家入手。

35 游戏阵容如何?

A: 目前已经确定将会有26款游戏与主机同时发售(具体列表请参照前文)。另外在今年9月14日召开的SCE发表会上曾公布包括首发游戏在内目前已经有超过100款以上的游戏正在开发中。

36 游戏的存档如何进行?

A: 下载版游戏的存档数据自然会保存在记忆卡中,而PSV卡带版的游戏则有可以保存在卡带中与必须保存在记忆卡中的两种情况。后者如果主机中没有插入记忆卡的话则无法启动游戏,这点需要注意。因此在购买游戏之前需要确认其封面中的保持形式,不过实际上记忆卡作为必须装备,除了资金实在拮据的玩家之外相信都会与主机同时购入的吧。

37 能否运行PSP游戏?

A: PSP的下载游戏可以在PSV上直接运行,新购买的游戏自不必说,已经购入在PSP玩过一定时间的游戏也可以在PS Vita上重新下载,继续之前的游戏。不过PSP版的PS游戏等目前尚不支持。

38 能否继承PSP的存档?

A: 如同Q12中所说,PS Vita无法使用PSP的记忆棒,因此PSP中的进度无法直接转移到PS Vita中。或许可以通过PS3、PC转移的方法实现存档的转移,至于是否能够直接读取目前尚未有定论。

39 能否与PSP进行通信游戏?

A: PS Vita与PSP同样搭载了无线通信机能。使用这个机能便能实现PS Vita之间,乃至PS Vita与PSP之间的通信对战。但是SCE也曾公开发表“除了部分游戏”的信息,所以能否支持还要看今后对个别游戏的发表。

40 无法使用PSP的UMD进行游戏吗?

A: 如Q32中所说,PS Vita上没有搭载UMD光驱,因此玩家所持的UMD游戏无法直接在PS Vita上游戏。不过目前SCE已经公布了一套UMD补偿办法,对于玩家已有的UMD可以通过下载的软件获取认证(每张UMD仅限一次),凭借这一“UMD Passport”在购买PS Vita用的下载版同一游戏时可以获得相当优惠的特别价格。

41 能否使用PSP和PS3的周边机器?

A: 很遗憾,PSP用的摄像头、GPS、电视接收器等这些周边设备都无法在PS Vita上使用。而且,像PSP go那样与PS3手柄连接,使用PS3手柄游戏的功能目前也尚无法在PS Vita上实现。PS Vita只会对应今后发售的仅限PS Vita专用的周边。

42 如果记忆卡满了的话怎么办?

A: 每当记忆卡满了的话就再买一根的话就太奢侈了。因此如果家里有PS3或PC的话,可以通过PS Vita的“内容管理”来将记忆卡内不玩的游戏和其他数据进行转存以释放空间。要养成时常清理玩过的游戏与备份的好习惯哦。



43 真的可以舒适的进行PSP游戏吗?

A: 在使用PS Vita进行PSP游戏的时候,通过PS Vita的有机EL屏幕可以让游戏的画面更为艳丽,而且通过“高品质过滤机能”将PSP原本480×272的画面无损扩大至960×544的PS Vita分辨率,以抑制直接拉伸画面造成的马赛克与巨大颗粒化效果使画面更为美观。此外新增加的右摇杆也能为部分PSP游戏带来全新的操作体验。



周边机器与其他相关的问题

44 是否有必须购入的周边设备呢?

A: PS Vita本体同捆的包装内已经包含了充电器与专用USB线等所需要最低限的周边。不过正如Q11与Q36中所详细提到的,记忆卡也可以说是必不可少的周边之一了,最好与主机一起购入。

45 能否使用预备电池吗?

A: PS Vita无法进行电池的更换。因此不存在预备电池、大容量电池等此类的周边。在想要长时间游戏的时候建议使用Q46中提到预定于2012年春发售的便携式充电器。

46 便携式充电器是何物?

A: 便携式充电器是预定将于2012年春发售的PS Vita周边机器。拥有5000mAh的大容量,是PS Vita内置电池的2倍以上。可以为PSV充电,而且还可以一边充电一边使用。便携式充电器本身也是充电设备,使用时需要事先进行充电。

47 能否将画面转至电视上进行游戏吗?

A: PS Vita目前尚不具备外部视频输出机能,因此无法如PSP一般将画面转至电视或PC屏幕上进行游戏。

48 对于动画、音乐、图片的格式对应如何?

A: 尽管PS Vita对应多种文件格式,不过存在部分在PSP和PS3中可以播放,但在PSV中无法播放的文件,譬如索尼WALKMEN等中使用的音乐文件“ATRAC” PS Vita便无法对应,这点需要注意。

对应文件格式

●音乐

MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM)

●视频

MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC)

●图片

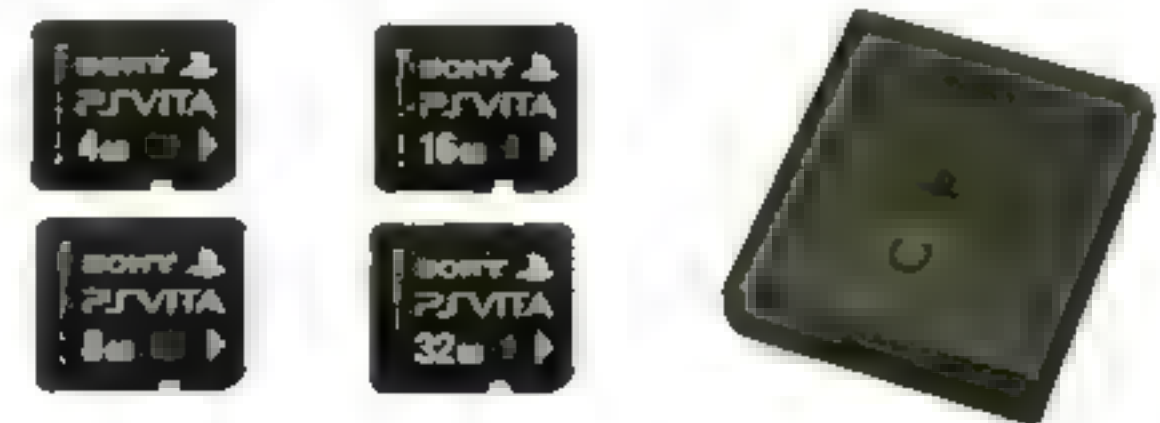
JPEG (Exif 2.2.1)、TIFF、BMP、GIF、PNG

49 本体系统升级如何进行?

A: PS Vita和PSP、PS3一样,可以通过本体系统的软件升级追加各种功能。升级的方法也与PSP和PS3一样,可通过网络、PS3、PC下载,以及游戏卡带自带升级程序等方式进行。

50 与PS3的联动内容如何?

A: 目前可知PS Vita在发售当初可以用内容管理进行记忆卡内数据的整理,与PS3共享奖杯情报等功能。此外还可以通过遥控游戏将PS3中的视频、音乐等在PS Vita上进行播放和欣赏。除此之外,在年末预定进行的升级后,PS3用于录制播放地上波电视节目的torne也可以通过遥控游戏使用PS Vita观看(虽然对于国内玩家没啥意义)。





GAME SOFTWARE 电子游戏软件



CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

PlayStation Vita售前预热 12

彼德·摩尔访谈：50年的努力终见成效 16

新作：魔装机神2 18

新作：铁拳3D精华版 19

新作：御姐玫瑰Z：神乐 20

新作：机动战士高达 木马的轨迹 21

新作：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL 22

新作：火影忍者疾风传 究极风暴世代 24

新作：街霸×铁拳 25

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

《战国BASARA3宴》仲间装具全攻略 42

《双重国度 白色圣灰女王》合成列表全收录 50

《跨过我的尸体》重制交神攻略 52

《初音DIVA计划extend》歌姬扩展攻略 54

SPECIAL 特别策划 EDITED

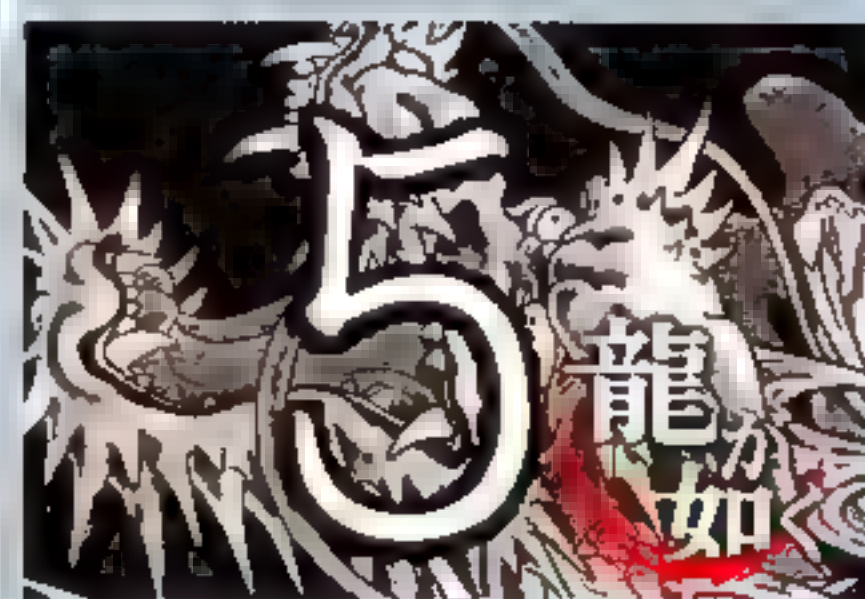
游戏周边进化论

——近30年间的游戏控制器变革大观 60

游戏新闻眼	12	雪飞专栏：战国英杰传	74
闯关族的家	32	猴子专栏：游戏三国志	75
龙哥热线	38	新作发售表	76
汤米漫画专栏	40	游戏店广告	77
非正常人类游戏研究中心	66	期末烤场	78
宇多田的部屋	68	回函抽奖	79
赤银的红魔馆	70	电击光盘盒	封三
蔬菜汁个人专栏	72		

游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!



SCEH发布PlayStation Vita多款同捆装及游戏配件信息

本刊讯 索尼香港娱乐(SCEH)于11月18日宣布,预定12月23日发售的次世代掌上游戏机PlayStation Vita,将于发售日当天同步推出共五款限量版同捆装,每款同捆装内含一款热门游戏,游戏选择包括《神秘海域:黄金峡谷》(中英文合版)、《终极漫画英雄VS. CAPCOM 3》及《真三国无双NEXT》,每款限定版同捆装包括PS Vita主机(3G/Wi-Fi版或Wi-Fi版)、PS Vita指定游戏软件、PS Vita记忆卡(4GB)及PS Vita配件套装各一份。11月26日上午11时起,PS Vita主机及五款同捆装将于PlayStation

Partner Shops及HMV全线分店接受店铺预订,同日并于Sony Store及HMV网站接受网上预订。

PlayStation Vita进一步革新了PSP与PS3平台的娱乐体验,将一个极富真实感的游戏世界融入现实、实现了两者的互动和创新的游玩方式。由SCE Worldwide Studios及第三方游戏开发商、发行商所开发共14款对应PlayStation Vita的游戏将同步推出,另外16款游戏已经在开发当中,并将在日后推出。以下就是各版本详细数据及游戏建议售价列表。



◆PlayStation Vita产品概要

产品名称	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版)
型号	PCH-1106 ZA01
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2780, 合人民币2274元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1

型号	PCH-1006 ZA
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2280, 合人民币1861元
内容	PlayStation Vita (Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1

◆PlayStation Vita 同捆装概要

产品名称	PSV(Wi-Fi版) 神秘海域黄金峡谷同捆装
型号	PCHAS-1006A
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2880, 合人民币2350元
内容	PlayStation Vita (Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《神秘海域:黄金峡谷》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

产品名称	PSV(3G/Wi-Fi版) 神秘海域黄金峡谷同捆装
型号	PCHAS-1106A
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币3380, 合人民币2758元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《神秘海域:黄金峡谷》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

产品名称	PSV(Wi-Fi版) 真三国无双NEXT同捆装
型号	PCHAS-1006B
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2980, 合人民币2432元
内容	PlayStation Vita (Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《真三国无双NEXT》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

产品名称	PSV(3G/Wi-Fi版) 真三国无双NEXT同捆装
型号	PCHAS-1006B
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币3480, 合人民币2840元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《真三国无双NEXT》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

产品名称	PSV(3G/Wi-Fi版) 终极MVC3同捆装
型号	PCHAS-1106C
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币3380, 合人民币2756元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《终极MVC3》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

◆PlayStation Vita 配件套装

产品名称	PlayStation Vita Accessory Pack
型号	PSVAS-10000
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币250, 合人民币203元
内容	保护壳 x1 屏幕保护贴 x1 游戏卡盒 x1 挂绳 x1 屏幕擦布 x1



12.23

3G/Wi-Fi Model HK \$1,780

Wi-Fi Model HK\$2,280

◆PlayStation Vita 接口设备及配件概要

产品名称	型号	发售日	建议零售价
记忆卡(4GB)	PCH-Z041	2011年 12月23日	港币\$188
记忆卡(8GB)	PCH-Z081		港币\$288
记忆卡(16GB)	PCH-Z161		港币\$488
记忆卡(32GB)	PCH-Z321		港币\$888
USB 连接型	PCH-ZUC1		港币\$69
交流电转换器	PCH-ZAC1		港币\$69
护架	PCH-ZCL1		港币\$149
耳塞式耳机组	PCH-ZHS1		港币\$149



◆与PlayStation Vita 同步推出的游戏软件

游戏名称	发行商	种类	格式	售价(港币)
地狱军团	SQUARE ENIX	ACT	卡带/下载	HK\$388
苍翼默示录	ARC SYSTEM WORKS	FTG	卡带/下载	HK\$388
黑暗探险联盟	Ubisoft	ARPG	卡带/下载	HK\$268
魔界战记3 回归	NIPPON ICHI	SLG	卡带/下载	HK\$388
大众高尔夫6	SCE	SPG	卡带/下载	HK\$388
块魂VITA	NBGI	ETC	卡带/下载	HK\$329
搞怪/精灵	SCE	ETC	下载	未定
天启之王	SQUARE ENIX	ARPG	卡带/下载	HK\$388
迈克尔杰克逊生涯HD	Ubisoft	ETC	卡带/下载	HK\$388
山脊赛车	NBGI	RAC	卡带/下载	HK\$309
忍者2 散华	Spike	ACT	卡带/下载	HK\$388
真 三国无双NEXT	TECMO KOEI	ACT	卡带/下载	HK\$418
终极MVC3	CAPCOM	FTG	卡带/下载	HK\$388
神秘海域 黄金峡谷	SCE	ACT	卡带/下载	HK\$388



《块魂Vita》宣传影片等信息公布 系列首次加入触摸改变形状系统



本刊讯 由NAMCO BANDAI Games制作, 预定12月17日随PS Vita同步推出的人气滚球动作游戏《块魂》系列最新作《块魂Vita》, 近日放出了宣传影片供玩家欣赏。

《块魂Vita》是风格独特的滚球动作游戏《块魂》系列最新作, 承袭系列特色的滚球玩法, 同时配合PS Vita特有的双面触控功能, 让玩家通过正面触控来滚动团块卷入对象, 背面触控来改变团块的形状, 从一开始的小团块一路滚成排山倒海的起巨大团块。

游戏完全采用触控操作, 以手指轻拂正面触控屏幕就可以控制团块移动、转向、冲刺、跳跃等动作, 搭配以左右手食指两点向内推/向外拉背面触控屏幕的动作, 来控制团块朝纵向变长/朝横向变扁, 藉以通过狭窄的缝隙或是一口气扫荡宽阔平面的对象, 体验以往所没有的乐趣。另外, 游戏主题曲“舞台上的团块”将邀请老牌歌手松崎茂幸演唱。

PS Vita版《块魂Vita》预定12月17日推出, 套装版价格4980日元, 下载版价格4480日元(2012年3月31日前3980日元)。



SCEJ公布PSV的UMD下载补偿方案 玩家可以低廉的价格换购相同游戏

本刊讯 日本索尼计算机娱乐(SCEJ)于11月11日宣布, 将配合新一代掌机PlayStation Vita的推出, 提供手头上持有PSP UMD版游戏的玩家以折扣价换购同款下载版游戏的服务方案“UMD Passport”。

该方案主要是针对目前手头上持有PSP主机与PSP UMD版游戏且计划购买PS Vita的玩家所规划, 让持有UMD版游戏的玩家能以低廉的价格换购同款下载版游戏, 藉以弥补PS Vita不具备UMD光驱、无法直接兼容UMD版游戏的限制。

该方案之使用PSP连上网络, 进入PlayStation Store下载“UMD登录应用程序”, 把想换购的UMD版游戏放入PSP并启动该应用程序, 即可依照画面指示将UMD版游戏登录到自己PlayStation Network账号下, 就能以折扣价购买同款下载版游戏, 继续在PS Vita上下载游玩。

每套UMD版游戏仅能登录1次, 已登录过的UMD版游戏无法给其他PSN账号重复登录。



目前已有超过40家厂商约200款游戏预定加入UMD Passport服务方案, 包括SCEJ本家与CAPCOM、KONAMI、SQUARE ENIX、SEGA等第三方。折扣后的价格从100日元到2400日元不等, 大多落在500-1000日元区间, 不过目前仅公布部分信息, 许多重点作品状况还不明朗。

PS Vita官方网站同时公布了PS Vita的PSP游戏兼容功能详情, 重点包括:

- 可以通过PC或PS3将PSP游戏存盘转移到PS Vita
- PS Vita执行PSP游戏时, 可以与PSP进行Ad Hoc模式联机对战/合作
- PS Vita执行PSP游戏时, 同样会提供“LiveArea”服务
- PS Vita执行PSP游戏时, 可以开启“双线性过滤”让画面平滑化
- PS Vita执行PSP游戏时, 右模拟游戏杆可以对应到十字键或功能键
- PS Vita执行PSP游戏时, 可以支持内置的GPS(仅3G/Wi-Fi机种)、摄像头与麦克风

●PS Vita执行PSP游戏时, 有运用到摄像头的游戏可以设定使用前方或后方摄像头

●PS Vita执行PSP游戏时, 画面的色域可以调整力与PSP相同

“UMD Passport”服务方案预定12月6日起在日本地区开始提供, 其余地区尚未确定。



PS3数字电视接收器torne放出更新 支持PS Vita图像输出和连动功能

本刊讯 日本索尼计算机娱乐(SCEJ)宣布, PS3专用数字电视广播录像套件“torne”将于12月放出3.50版大型更新, 追加针对即将推出的新掌机PS Vita的图像输出与遥控游玩等连动功能。

torne是PS3专用数字电视广播接收器与视听录像软件组成的套件, 只要通过USB连接线连接PS3并安装专用软件, 就可以收视与录制数字电视广播节目。由于各国数字电视规格不一, 因此torne只能在日本地区使用。活用游戏开发经验提供快速直观的用户界面, 具备详细节目表, 支持3倍模式录像。

预定12月放出的3.50版更新将新增PS Vita图像输出功能, 可将录下来的数字电视节目输出成PS Vita可播放的格式, 储存于PS Vita专用记忆卡(选购)中随身携带观赏, 充分活用PS Vita强大的影音处理能力与画质大幅提升的5英寸OLED屏幕, 提供比PSP更高的视听质量。

除此之外, 3.50版更新还支持PS3与PS Vita的遥控游玩功能, 可通过Wi-Fi无线网络远程收看PS3录制下来的数字电视节目与存取高分辨率节目表。不过遥控游玩功能不支持3G联机, 更多追加功能尚待后续公布。



强调个性化的游戏最新体验 威尔·莱特揭露最新游戏计划



Privacy

本刊讯 《模拟市民》之父威尔·莱特近日在与国外电玩媒体venturebeat的专访中，透露了他的下一个游戏计划《Hive Mind》。威尔·莱特是《模拟市民》、《模拟城市》、《Spore》等知名游戏系列的创作者，他已于2009年离开EA，并创办了研发工作室Stupid Fun Club继续完成他所追求的理想游戏。

威尔·莱特在访谈中非常抽象地解释了《Hive Mind》的概念，对此他强调了一个概念“专属于个人的游戏体验 Personal Gaming”，他指出《Hive Mind》将针对不同的玩家去做出个性化的游戏内容，并将玩家在实际生活中的信息结合在游戏中。

威尔·莱特解释了他对于《Hive Mind》这个概念的理解，这是起源于他去年的一次偶遇。有一天他正要前往一间餐厅赴约，但却阴错阳差的加入了路边一群车友的聚会，他表示他在那边度过了一段愉快的时光，同时他也对这次偶遇感到非常意外，他觉得若是天天都有这种好事发生的话，那一定是一件很棒的事情。而《Hive Mind》的核心概念就在于此，藉由掌握玩家的实际个人信息，进而针对每位不同玩家设计个性化的游戏内容，让每个人都可以拥有最好的游戏体验。

举例来说，《Wii塑身》就是将游戏与玩家的个人信息（体重）结合，进而将运动这件事情游戏化。但《Hive Mind》要达成的远远不止于此。威尔·莱特希望可以搜集更多玩家的个人信息，进而去产生一个庞大的数据库，以藉此来达成他的目标。

但这势必会牵涉到个人隐私权的问题，对此威尔·莱特表示，许多现在的年轻玩家对于分享信息的态度均相当开放，若是他们了解提供这些个人信息将可为他们带来有趣的游戏体验，且一切都会遵循一定的条款限制的话，这应该是一个可以去努力达成的目标。

对于《Hive Mind》可能运行的平台，威尔·莱特表示他完全没有设限，这个游戏可能会在各大社群或是手机平台运行。此外游戏的内容也可能与现实中的事件相结合，例如是电视上最新的影集也说不定。威尔·莱特最后还表示，他希望可以藉由抛出这个概念，来吸引全世界与他拥有共同理念的人才一起来达成这个伟大的目标。

Xbox720或将明年1月份正式公开 各种Xbox360后继机传闻甚嚣尘上



本刊讯 有看过电影《铁甲钢拳》(Real Steel)的朋友或许有注意到，这部背景设定在2020年的作品，里头曾经出现有着Xbox720广告牌的画面。而事实上，在任天堂抢先公开下一代家用主机Wii U后，有关微软Xbox360与索尼PS3后继机种的风声便甚嚣尘上，特别

是所谓的Xbox720在最近一、两个月内，就出现了好几个版本的传闻。

先前曾经传出Xbox360的接班者会在2013年的E3展公开，发售日将会在2013年至2014年的前期。而由法国网站Xboxygen流出的最新传言，微软将于明年1月10日到13日举行的美国消费电子展(Consumer Electronic Show)上正式发表。

微软Xbox360上市的2005年便开始着手研究的下一代主机，其规格将搭配6核心处理器、AMD供应的显示适配器以及2GB容量的DDR3内存。并且微软还组成了一个团队来开发这台主机，“Loop”团队负责软件方面的研究，“Infinity”团队则负责硬件本身。

Xboxygen也呼吁大家不要对CES上的内容有着过多的期待，因为微软在CES上通常只会发表新主机跟相关的规格而已。

SCET发表新配色PS3与蓝牙键盘 11月25日起延长主机保修服务

本刊讯 台湾索尼计算机娱乐(SCET)宣布，将于12月3日在台湾地区限量推出“水光蓝(Splash Blue)”与“鲜亮红(Scarlet Red)”配色款式的PS3 320GB主机，建议售价9280台币，约合人民币1939元。另外预定于11月25日推出PS3专用周边配件蓝牙无线键盘，建议售价1200台币，约合人民币250元。

水光蓝PS3采用让人联想到“飞溅的水花、大海”的金属蓝配色，鲜亮红PS3采用营造出“灿烂的阳光、火焰”感觉的金属红配色，这两台主机皆配备320GB硬盘，内含相同配色的DS3无线手柄。

配合PS3设计的无线标准键盘，是款无独立数字键盘的迷你蓝牙无线键盘，长29公分、宽12公分、厚2.5公分，重470克(含2颗3号电池)。无线传输部分采用标准蓝牙2.1+EDR，除PS3外还可搭配所有支持蓝牙HID配置文件规格的周边，像是笔记本电脑或智能型手机等。



键盘的按键部分采用浮岛式全尺寸键帽，印有注音/仓颉输入法标示，搭配功能键可支持PS3手柄所有按钮输入。配备PS3系统功能用的PS键，支持遥控开关机。键盘中央设有可操作鼠标光标的轨迹球，搭配下方配置的左右按钮，可满足网页浏览等应用的操作需求。

SCET同时宣布，将自11月25日起针对台湾地区的PS3用户推出主机延长保修服务，凡是PS3主机型号为CECH-2507/CECH-3007系列机种且仍在1年有效保修期限内，都可以花费1180台币延长主机保修期间1年，延长保修期间内享有故障送修优先检测与故障维修免费服务。另外，加入PlayStation Network会员还可以延长保修期30天。

《电软》招聘啦!!

●职位：美术编辑

●工作职责：

在美术总监的安排下，高效率高质量的完成杂志制作任务

●任职要求：

1、对杂志行业有一定的认识，对游戏感兴趣。

2、熟练使用imac。

3、艺术、美术设计类专业。

4、熟练使用ADOBE

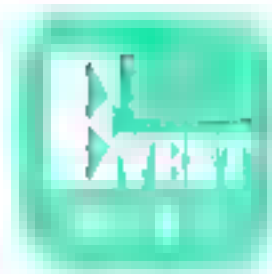
系列软件(Indesign /Illustrator/Photoshop等)。

5、有责任心和良好的团队合作精神，具备良好沟通协调执行能力，心思缜密细腻有条理，能够做到注重细节；工作踏实稳重，能承受工作压力。

请将简历投到 yp@vgame.cn

我们我们会在3天之内电话联系你





英国PS官方杂志专访小岛秀夫 确认投入《合金装备5》开发工作



本刊讯 日前有消息称，KONAMI游戏制作人小岛秀夫将在最新一期英国PlayStation官方杂志的专栏报道中，确认自己已着手投入最新作《合金装备5》的开发工作。然而在后来的报道中称，小岛秀夫不会参与《合金装备5》的全程开发工作。

11月中旬，英国PlayStation官方杂志表示他们将在11月29日出刊的最新一期上，

刊载小岛秀夫的专访，内容将谈及《合金装备崛起》、尚未正式发表过的《合金装备5》与神秘新作Project Ogre。11月22日，该杂志于官方网站上放出了《合金装备5》的相关内容。

根据网站所言，当小岛秀夫被问及有关《合金装备4 爱国者之枪》续作的问题时，小岛回应道：“我想我们大概将不得不去制作《合金装备5》，不过这款游戏会是如何，我们没有任何的想法。”同时也表示，他所参与制作的比重应该不会太多，也许就一个场景罢了，他已经没有办法做到像当初在开发《合金装备》时，从地图的规划、敌人路线的配置都要自己一手包办的程度了。



TOP

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

● SQUARE ENIX公开，将于2012年推出N3DS角色扮演游戏新作《勇者斗恶龙怪物仙境 特瑞的仙境3D》，并且开设了官方预告网站。本作曾在1998年9月25日于GBC上所推出，也是当年《勇者斗恶龙》系列首款登陆掌机的游戏。



《勇者斗恶龙怪物仙境 特瑞的仙境3D》曾在2011东京电玩展发表将会于N3DS平台推出重制版的消息，本次官方正式发表将会于12月17日举办的Jump Festa2012展览中展出。目前可以确定，本作将会对应当地/网络/擦肩通信功能。

● 索尼计算机娱乐（SCE）宣布，PlayStation Vita新作动作游戏《引力空间》将于2012年2月9日发售。并且首发游戏将会附赠内含设定画以及角色插图的美术设定册。《引力空间》以少女“葛拉毕堤·琪顿”为主角，失去记忆的她遇见了神秘生命体“达斯提”，少女经由黑猫达斯提获得了操纵重力的力量。游戏中将要运用PS Vita的动态感应仪，体验充满浮游感的重力动作冒险。



● 由KONAMI发行、小岛秀夫工作室制作的N3DS版《合金装备 食蛇者3D》新公开将会于2012年3月8日推出。《合金装备 食蛇者3D》将会新增使用下屏幕的“地图确认”及“装备变更”功能。还有利用N3DS摄像头拍照，反应在Snake身上的“原创迷彩”。还有利用陀螺仪机能游玩的场景等等，将活用N3DS众多独特机能来进行游戏。

● 韩国索尼计算机娱乐（SCEK）宣布，自11月18日起停止提供韩国当地未满16岁使用者的PlayStation Network联机服务与新账号注册服务。此举是为响应11月20日实施的韩国青少年保护法修正案新规定的“关机制度”，该制度规定业者不得

在深夜0:00到清晨6:00的“特定时间带”中，提供韩国当地未满16岁使用者游玩在线游戏的服务，范围囊括PC在线游戏与家用机联机游戏。虽然SCEK已着手开发能配合关机制度的系统，不过因为无法赶上11月20日新制度实施的时间，因此决定暂时停止提供所有未满16岁使用者PSN联机服务与主册服务。

● CAPCOM近日宣布了预定12月10日推出的《怪物猎人3G》，的日本文言人，他们分别是 身属东京吉本的搞笑艺人团体的苗条俱乐部、搞笑组合“家庭教师”中的德井义实、还有以关西地区为主要活动区域的AKB48姐妹团体“NMB48”成员。这三组代言人将会于11月下旬在日本地区的《怪物猎人3G》广告中现身代言。



● 《愤怒的小鸟》研发商Rovio于11月11日正式在芬兰赫尔辛基市开设了《愤怒的小鸟》专卖店。店内有着与实物一样大的愤怒鸟绒毛玩具，同时贩卖包括饰品、T恤、包包、文具、玩具甚至日用品等《愤怒的小鸟》周边商品。Rovio在开设此专卖店之前，公司收入中有40%来自《愤怒的小鸟》衍生的周边商品，光一个月就可卖出一百万件T恤，可见周边的受欢迎程度。而早在专卖店开幕前两天就有芬兰民众到场排队，开幕首日排队人数甚至达上千人。



● 据Activision宣布，在《使命召唤 现代战争3》上架后的24小时内，光是北美、英国二地的销售量就突破了650万套，带来超过4亿美金的收入，堪称是整个娱乐产业历史上最为伟大的首发纪录。2009年的《现代战争2》首发当日于英、美两地卖出了470万套，收入达3.1亿美金。时隔一年的《黑色行动》又在第一天售出560万套，赚进3.6亿美金。本次的《现代战争3》青出于蓝而胜于蓝，再度

打破前两作的纪录，在历经制作团队大幅换血的风波下，仍然交出了一张相当漂亮的成绩单。

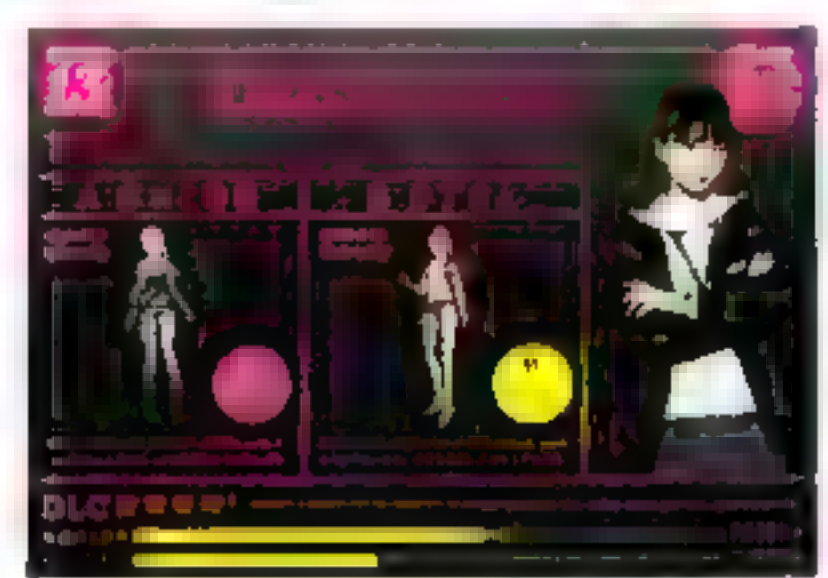
● 由SQUARE ENIX制作的N3DS音乐节奏游戏《剧院节拍 最终幻想》最新公开将会于2012年



2月16日发售，售价6090日元。本作是《最终幻想》系列首款音乐节奏类型游戏，收录了系列1-13代的代表性乐曲。游戏中将会现身以可爱头身登场的各代主角和配角，并且实现出系列本传中不可能实现的队伍组合。除此之外虽然本作是以音乐节奏类型为主轴，依然加入了《最终幻想》系列中的经验增长和战斗等等要素。

● 原预定于12月8日发售的N3DS恋爱交往游戏《NEW LOVE PLUS》，官方新公开本作将会延期至2012年2月14日发售，并且同时由制作人内田明理发表了一段官方的延期声明。另外，预定和游戏同时推出的各种限定包装也同样延期至明年2月14日推出。根据制作人内田明理发表的声明中表示，除了对于打算和《NEW LOVE PLUS》一同度过年末和新年的玩家致上最深的歉意之外，目前本作朝着可以令玩家感到不枉耐心等待的目标，和制作团队一同全力进行最后的调整。并可以带给玩家们一个最棒的2012年2月14日情人节，希望玩家可以再发售之前再稍作等待。目前也正在讨论是否可以提供玩家们些许补偿措施。

● 将在12月15日发售的《最终幻想XIII-2》的DLC企划正式开始。这就是AKB48成员大岛优子为游戏发售后DLC配信所设计的服装。现在特设网站公开了“A·露出と防御”和“B·赤ずきん”2种类型，SQUARE ENIX公司以玩家投票的方式决定开发，期间内票数较多的服装将实际配信。DLC服装1天投票1次，投票期间到2011年12月3日18:00为止。



● NBGI于11月21日发出声明，正式宣布将于2012年1月1日起吸收合并NAMCO TALES STUDIO。而NAMCO TALES STUDIO将会解散，该公司的权利义务将会全部由NAMCO BANDAI Games继承存续。NAMCO TALES STUDIO为负责制作正值15周年的《传说》系列游戏开发公司，该公司最新推出的作品为《无尽传说》。而根据声明稿内容，本次合并并不会发行新股份以及进行资本的扩增。

彼得·摩尔

1955年出生于英国利物浦，曾担任世嘉（SEGA）美国公司的首席运营官（COO），主要负责DC事务。之后进入微软，负责Xbox事务。2007年进入EA，今年秋天正式成为EA的首席运营官（COO）。

彼得·摩尔访谈 ——50年努力终见成效

——EA好像也致力于“脸书（Facebook）”和“手持终端（smartphone）”软件的开发？

摩尔 嗯，是的。



——另一方面，EA也在推出类似于《战地3》这种很吃机器性能、大手笔的游戏，那么，今后是不是会小型轻便游戏和大场面游戏双管齐下呢？

摩尔 YES！从便携的手机游戏到诸如《战地3》这种大场面、吃投资的游戏，EA的游戏范围很宽泛，不论何种游戏，总之是要提供给玩家们更多体味高品质游戏的机会。

——提到《战地3》这部世界瞩目的游戏，在之前的2011东京电玩展上也获得大奖，先恭喜一下EA

摩尔 谢谢，作为海外开发的FPS（第一人称射击游戏），能获得日本的权威大奖，真的非常高兴，而且也很为此而感到自豪。

好像是众多海外游戏中唯一获此殊荣的？

摩尔 是的，所以更觉得荣幸

——不管是《战地》也好《FIFA》也罢，作为系列作品都在日本推出，但是，不管那一部作品的最新作在都在日本获得了惊人的评价

摩尔 是的。首先来看《FIFA》，作为高品质游戏被日本的粉丝们所认可。但是这样是不是就可以打动对方，让对方掏钱买单呢？我想我们还将做更大限度的努力。

——那么《战地3》怎么样呢？

摩尔 在日本，一提到FPS人们就会想起《使命召唤》，但是《战地》带给玩家的是一种不同的FPS游戏体验，我觉得它会被玩家们所接受。如果说EA50年间一直在浇灌某种理念在游戏中的话，我觉得《战地》应该是最有代表性的作品了。

——你从DC的失败中学到的最重要一课是什么？

摩尔 失败可是一个艰难的字眼。它没有失败，那时对于SONY我很气愤，但是如果换作我在SONY的话我也会这么做。他们干的事情很有力。当然，在2005年他们又用KILLZONE的视频故技重施。他们想用户保证他们会做到一些他们想要做出来的事情，但是他们从来都没有做到。PS2“情感引擎”保证能让游戏变得活起来，真正的玩家能在游戏里出现，网络浏览器等等……但是他们没有做到。

但是他们所做到的是给用户心中留下困惑。这



种公共关系就像是先期压制作战一般，就像在一个E3前，我想要展现真正的360给玩家，而招来各种批评一样，因为我决定要展示真正即时演算的效果，即使能展示的东西还停留在是在开发初期，我也要这么做。但是当时SONY秀了一把KILLZONE的视频。甚至现在他们还没有发售这



个游戏。你看了那个视频吗？游戏永远也不能和视频等同起来，他们又一次给用户制造了烟幕。这是一种经典的公共关系策略。

——那对比DC vs PS2的时代，你感觉那种影响力已经流逝了吧……

摩尔 那时是很恐怖的时代，因为一瞬间你可以感到，用户们开始在购买DC前考虑再三。DC是199美元，是第一台可以上网游戏的主机，有很多好游戏。

《灵魂能力》，《索尼克》。当然你以现在的眼光看的话会忍俊不禁，但是那时这些游戏的画面效果可是最顶尖的……

摩尔 但是SONY搞FUD很在行。恐慌，不确定和疑虑（FUD: Fear, Uncertainty, Doubt）。他们搞的

是巨大的FUD运动。对DC用户考虑多次并开始疑问：“DC能做到PS2这样吗？”在欧洲市场，那段时间相当艰难，而在日本，情况对于SEGA是毁灭性的。我的工作，或者说我的个人风格是比别人超前一点。就像，“你干什么？”你在自己干。你开始发话，总是在得到日本方面指示前开始行动。因为公共关系是他们薄弱的环节，他们总是不做那方面的指示，更别说围绕着那些指示富有激情地工作了。我们做的就是富有激情。但是当时一切都有点太晚了。

——在DC后你还在SEGA呆了两年是吧？

摩尔 是的，我的工作是将公司从硬件厂商转变为软件厂商。要知道SEGA作硬件已经20年了。我还要去接触SONY和任天堂……



——那段时间难吗？

摩尔 总之不是很乐观。我们有开发者，像是中裕司，铃木裕，他们从来没有在第一方平台之外的硬件上制作过东西。但是要对他们说：“我们要多平台了。”他们总是不会感觉很爽的。你不能在某一天猛然说“好吧，你现在要从DC的开发套件转向PS2或者XBOX的套件去。”那时MS和我们达成了协议，于是我们就开始在上面开发游戏，诸如XBOX疯狂出租车之类。当时我想我们签了11个游戏的协议。

——在最后你和你日本的老板闹翻了，因为当全世界都在玩GTA时他们还在专注移植街机游戏。但是是什么让你去MS的呢？

摩尔 当时罗比·巴赫给我打了个电话祝我圣诞快乐，并问我近况如何。我说不算太好，我说受够了整天尝试说服日本人我们要做的是：要不停止开发并雇用西方开发者，要不改变我们当时在日本所发行、开发的东西，因为西方世界已经开始主导业界，而且日本开发者开始逐步边缘化。罗比说“那好，如果你想过去的话，MS这里有你的一个家。”

所以在2003年的1月份，我飞了过去并和Steve Ballmer共进午餐，你永远不会向Ballmer说不。午餐相当棒，他说MS要颠覆SONY，那样我就又有机会重披战袍，跨上战马再次向SONY挑战。但是这次我手里将会有更多的钱。我的回答当然是“YES”。

——回归到现实点，在日本市场的胜算有多少？

摩尔 现在如果去秋叶原等地的游戏店转一转的话，就能知道我们的游戏到底下了多大的力度。总的说来，游戏的话绝对要在质量和营销上进行投资，努力地话就一定会开花结果。

——集合了《战地3》、《FIFA》等游戏的今年，对年末商战有什么展望吗？

摩尔 《战地3》的发售情况非常之好，在日本市场

来说也很有竞争力。《FIFA》一直有着良好的口碑，期待这次会有更好的轨迹。也就是说，日本市场非常依靠媒体的宣传力度，比如纸媒、网媒、电视广告之类，那么这次很期待我们的营销手段能起到作用。《FIFA》系列从未曾有过现在这样高的评价。另一方面，12月1日《极品飞车》的新作就要发售。日本有着浓厚的车文化，世界知名的赛车游戏也都会选择在日本发售。可以说，今年的EA将会打出包括《战地3》、《FIFA》、《极品飞车》在内的三波攻势，各种魅力尽在其中，相信会在年末商战中占到一些优势。

——能否对2011年登场的掌机新宠3DS、PSvita发表一些看法？

摩尔 作为EA的立场，不论是3DS还是PSvita都会尽全力支持。之前在游戏店视察的时候，我们发现PSvita的宣传摊位占据了很多店铺最好的位置，这也让我们对日本掌机的强势有了一次很深的认识。掌机的便携性和联网能力一直是我们所关注的，我们很希望能在这两点上有所突破，不仅是日本甚至北美、欧洲都是我们要关注的范围。回归正题，3DS平台也好、PSvita平台也好，我们都会在这两个游戏平台把自己的王牌游戏制作推出给大家。之前一直认为这两个机器有些互补，也希望两家都能做到最好。

——以前，日本常常被欧美的媒体比喻为“加拉帕格斯群岛”（小编注：达尔文在东太平洋发现的群岛，上面有很多神奇的生物，因为与世隔绝没有天敌所以都十分安逸）。

摩尔 加拉帕格斯？日本被这样比喻吗？

——是，经常被这样提及。

摩尔 加拉帕格斯群岛众所周知，上面的生物没有天敌，只有此岛上存在这个物种。还保持着很久以前流传下来的生物链。但是现在是网络世界，所有的地方都有因特网，不论在哪里都能获得第一手的新鲜情报。日本也是如此。日本保留着很多特有的文化，传统气息浓厚，加拉帕格斯才不是那样。不仅不是如此，而且在技术方面还一直经常领跑于最尖端。也许这就是让欧美游戏人一直追赶的原因所在吧。至少我本人一点

也不觉得日本像“加拉帕格斯群岛”。



——很有见解的发言！那么，对明年任天堂的新主机“Wii U”有什么看法吗？

摩尔 这是一款非常棒、非常优秀的主机，我很期待它的登场。如果我们能为这个平台制作游戏的话，将会是我们的荣幸。而且，Wii U的联网机能也很充实，所以，我们的运动游戏将会比别的游戏公司更适合Wii U的土壤。非常期待。

——……打算什么游戏了吗？

摩尔 非常漂亮的提问。但是现在还不能透露什么信息给大家。不过我想说的一点就是，任天堂一直以来都是新游戏和游戏文化的发祥地。3DS和Wii U也会继承这个遗传因子，不断推出更多更好的游戏，不会让大家失望。

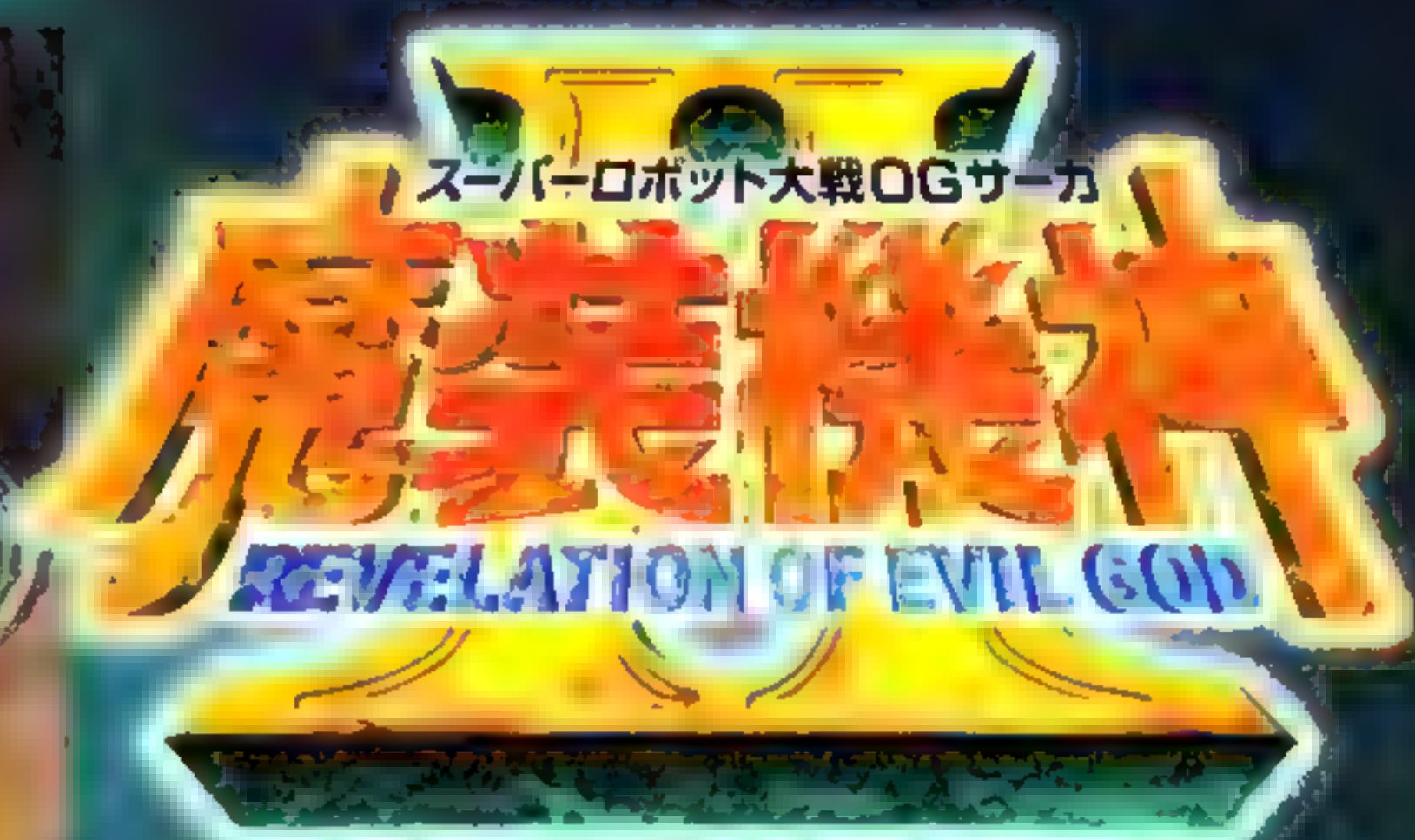
——您对以后的游戏业界怎么看？能否总结一下。

摩尔 一直以来的传统营销模式就是依靠广告，关注的人感兴趣的话就会购买该商品。但是，最近以来，与客户的直接沟通越来越成为销售的主要手段。KONAMI、CAPCOM、NBGI等世界著名的游戏制作商们面对这些所做的反应都不一样，而我们也将会用适合自己的方法（比如Facebook等）来争取更多的客户购买我们的产品。

——能否对玩家们最后说几句？

摩尔 我们一直很注意收集来自日本的情报，日本有一个词叫“御宅族”，而一有时间我就会抓人来帮我补习日本的流行文化。不管怎样，与时俱进总是好的，希望我们能不断做出让玩家满意的游戏。





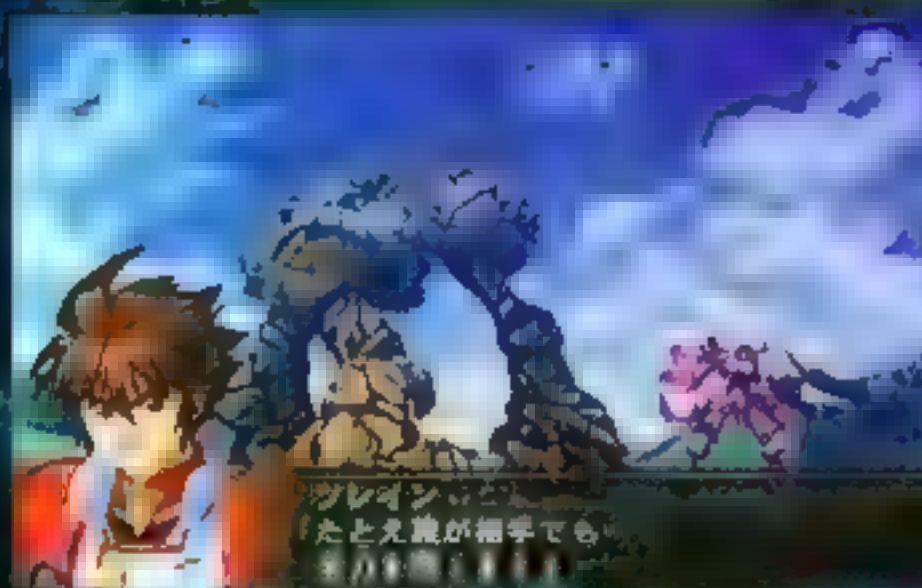
等待十五年的机战外传

PSP	魔装机神2 制作：NBGI 发售：6280日元 平台：PSP 类型：机器人动作 人数：1-2人 年龄：12岁以上
-----	--

本作是由winkysoft制作，NBGI负责发行的《超级机器人大战OG》外传性质作品。前作早在1996年3月就已经推出。本作时隔十五年之久来到玩家面前，以源自《超级机器人大战》系列原创《魔装机神》为主题，游戏故事接续前作。正树、琉妮等熟悉的角色依然登场。本作还加入了新角色，时隔十五年的系列新作，明年1月登陆PSP平台，喜欢机战系列游戏的玩家们千万不要错过。



相比机战系列，本作魔装机神设定上更趋于真实，不再是可爱的Q版机器人。



新登场的男性角色看上去就是游戏的男主角了，不知道会不会影响各位审美不？

游戏画面公开

熟悉机战系列游戏的玩家们肯定不会错过本作的战斗模式，画面精美。



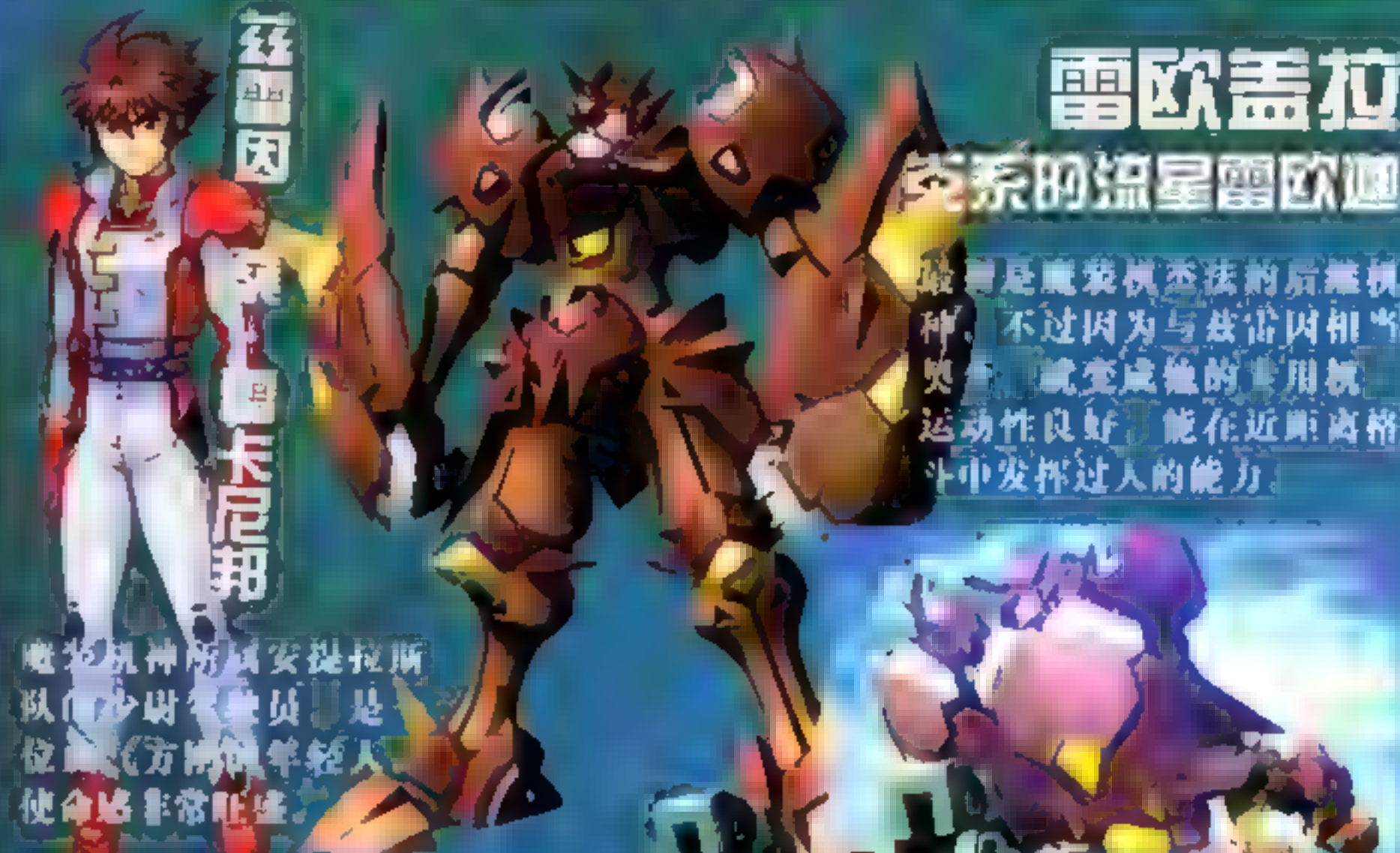
游戏对话场景也是机战的一贯风格，角色特写会根据谈话的内容而改变表情。



与雷之精灵加尔南萨定下契约，是魔装机计划最后完成的机体，具备接近四大魔装机神的性能。



与雷之精灵札因定下契约，追求匿踪性的机体，一般雷达不用说，就连精灵雷达也侦测不到。



魔装机神所属安提拉斯小队队长兼成员，是位热血的南方年轻人，使命感非常旺盛。

德基基蓝 大地系的火山德奇纳

在兰古蓝唯一能人型魔装机芬塔，被废弃之后正式成为芬塔的后继机体，除了能在长距离攻击中发挥威力，长距离支援型魔装机。

雷欧盖拉 炎系的流星雷欧迦

最新是魔装机计划的后继机体，不过因为与基雷因相当优秀，就变成他的专用机。运动性良好，能在近距离格斗中发挥过人的能力。



兰古蓝唯一近卫将，搭配风神安提拉斯的驾驶员，学习战斗技巧都是数一数二的顶尖水准。

截图欣赏



这次女主角的专用机看上去非常拉风，威力肯定。

喜欢各种华丽必杀技特写的玩家也千万不要错过本作，保证让您满意！

NINTENDO 3DS
N3DS

本刊译名 铁拳3D精华版

格+格斗

NBGI

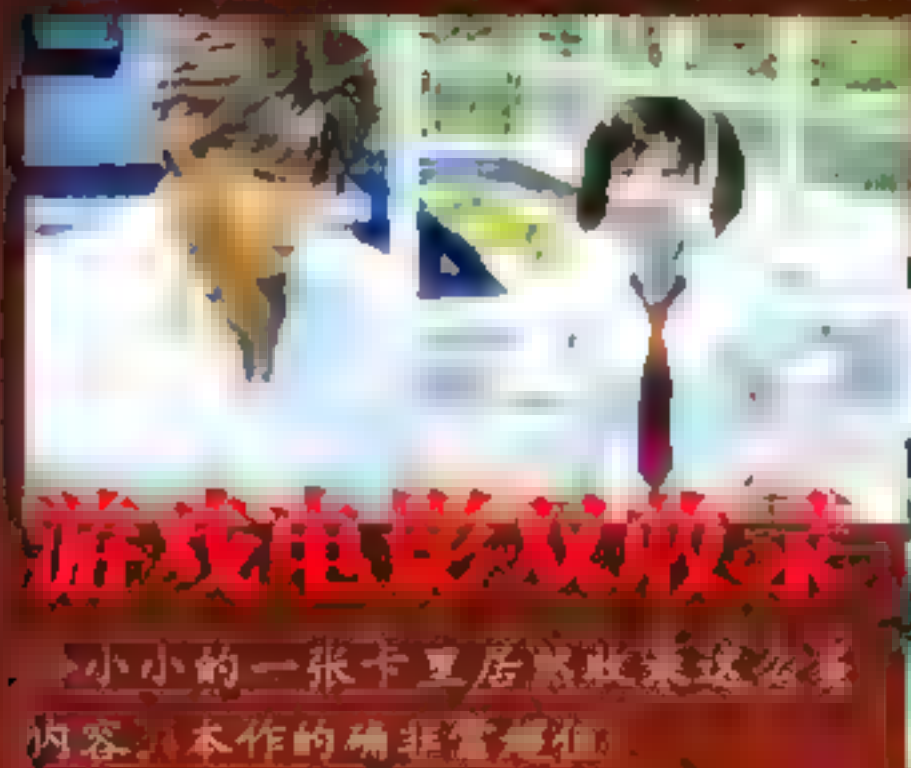
5800

主机

1-2人

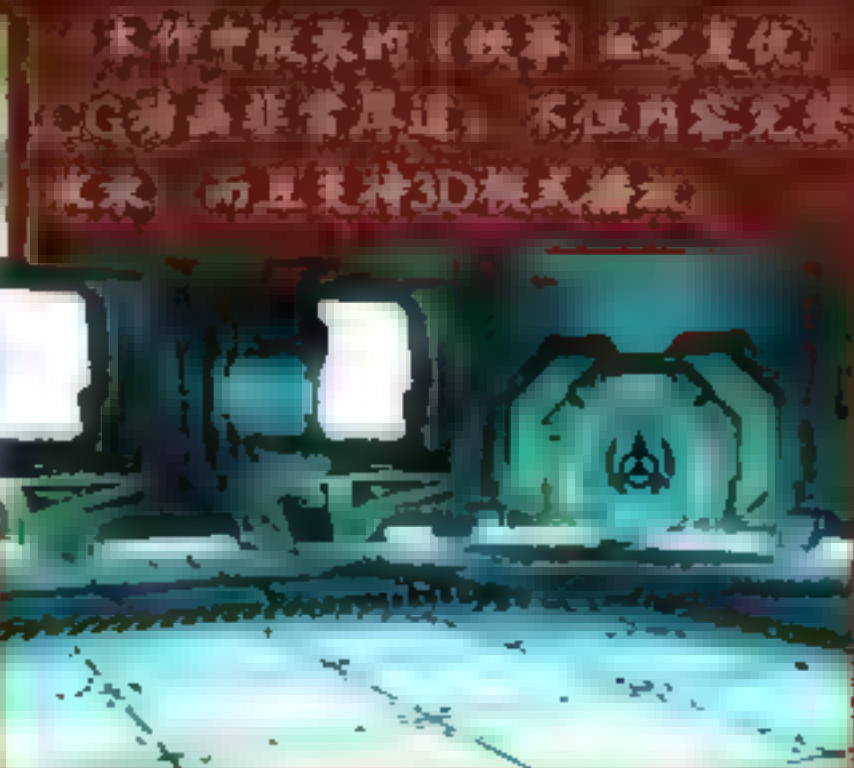
预定明年2月推出的3DS版《铁拳3D精华版》，确定将收录包含年轻平八在内的41名参战角色，首批将附赠街机版《铁拳TT2》特殊称号与可购买道具的Fight Money 50万G。本次的《铁拳3D精华版》

收录的参战角色规模不亚于正统系列，并且在开启3D立体显示模式时，仍能维持一贯的60fps流畅度。游戏还支持局域网与Wi-Fi联机对战，同样收录有大家熟悉的段位系统，多人同乐成为可能。



游戏电影双收录

小小的一张卡里居然收录这么多内容，本作的确非常超值。



本作中收录的《铁拳 血之复仇》CG动画非常厚道，不但内容完整收录，而且支持3D模式播放。



和很多3DS的格斗游戏一样，本作也采用了类似街机模式直接设定为快捷方式，方便玩家快速进入游戏。

注重剧情发展 内容更丰富

格斗游戏的剧情一般都比较简单，但《铁拳》系列却将剧情做得越来越复杂。

有了系列深厚的剧情背景，玩游戏时人物也有更深认识，代入感必然更强。



年轻的三岛平八在招式上没有太多变化，但攻击时的气势更为刚猛，显示出其年轻的状态优势。



所有角色的招式都以《铁拳6》为基础，希望掌机的手感不会太差。

模糊年代的格斗

本作没有明确的时代设定，所以年轻的一代得以对战三岛平八，可见本作基本没啥剧情。

三岛财阀的霸主 一切仇恨的起源



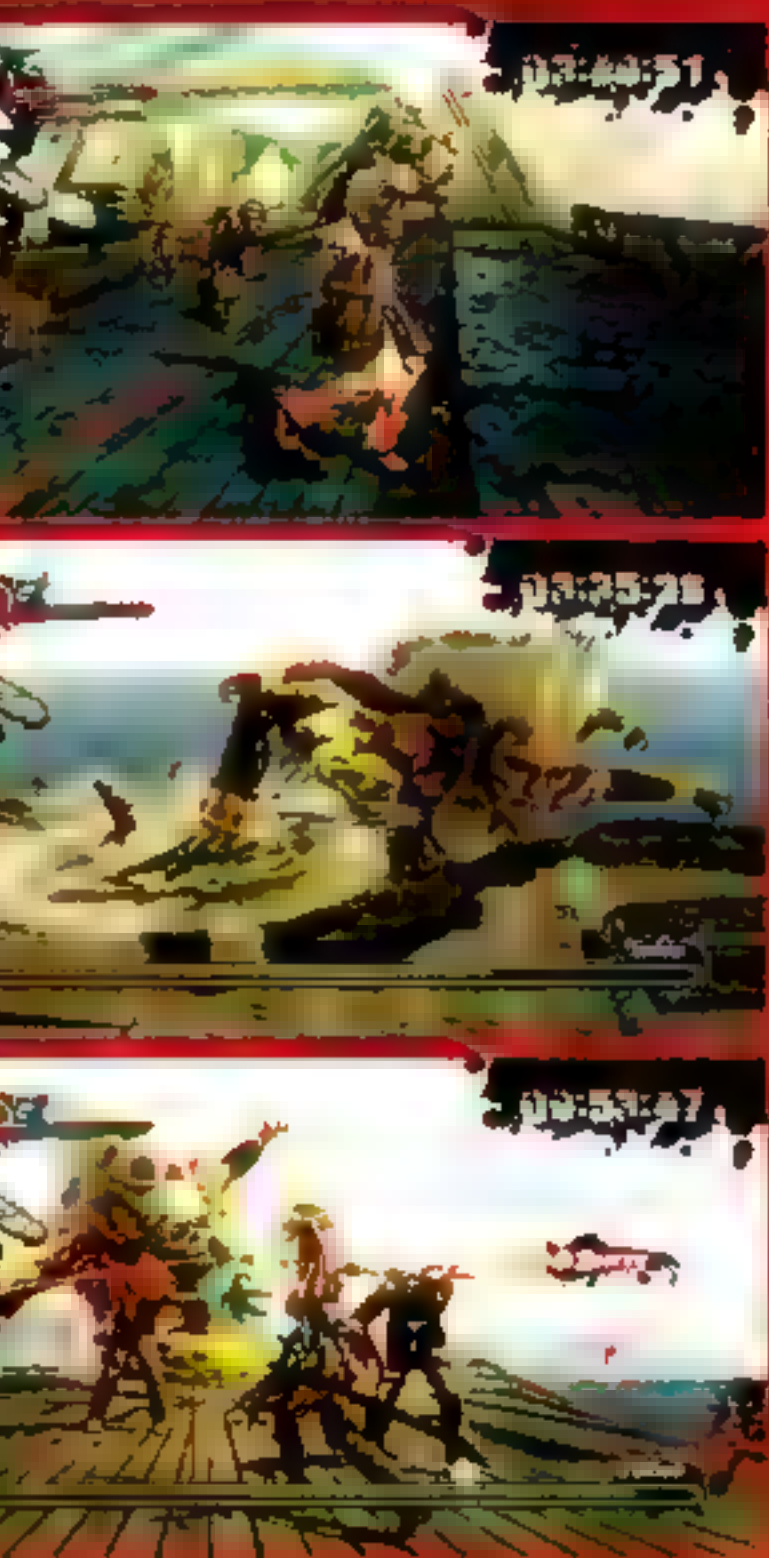
三岛平八

他是三岛财阀的首脑，一切阴谋的始作俑者。三岛平八妄想得到世界上所有的财富以及最强的力量，为了达到自己的目的不惜任何代价。他心狠手辣，冷酷无情，是格斗游戏中的最大反派。

铁拳 第四款 街机 格斗



撮合血腥与性感



名称	御姐玫瑰Z：神乐	平台	D3P	价格	7140日元	人数	1人
介质	DVD	分辨率	未定	年龄限制	18岁以上		

各位玩家，你们准备好迎接新的挑战了吗？这就是即将在明年年初推出的《御姐玫瑰Z：神乐》。作为一款动作游戏，本作在战斗系统上有着什么样的创新之处呢？本文将结合一些游戏截图，来为大家介绍一下这款游戏。在游戏中，玩家将扮演主角神乐，与各种敌人进行战斗。游戏的战斗系统非常独特，玩家可以通过不同的招式和连招来击败敌人。游戏的画面也非常精美，充满了血腥和性感的气息。在游戏中，玩家将体验到一场场惊心动魄的战斗，感受游戏的魅力。

变身暴走状态

与敌人厮杀一段时间后，神乐与沙亚也都会变成暴走状态。

变身暴走状态

与敌人厮杀一段时间后，神乐与沙亚也都会变成暴走状态。

致命弱点需谨慎

一旦进入暴走状态，攻击力大幅提升，但防御力会相应降低，因此玩家需要谨慎应对。

致命弱点需谨慎

一旦进入暴走状态，攻击力大幅提升，但防御力会相应降低，因此玩家需要谨慎应对。

那一夜的痛

电锯惊魂

在战斗中，玩家可以通过使用电锯来造成巨大的伤害。

那一夜的痛

电锯惊魂

在战斗中，玩家可以通过使用电锯来造成巨大的伤害。

武器劣化系统

死尸的咒怨

武器在战斗中会逐渐劣化，玩家需要及时更换。

武器劣化系统

死尸的咒怨

武器在战斗中会逐渐劣化，玩家需要及时更换。

神奇的COOL攻击

玩家可以通过使用COOL攻击来造成巨大的伤害。

神奇的COOL攻击

玩家可以通过使用COOL攻击来造成巨大的伤害。

极致的武戏

本作拥有极致的战斗系统，玩家可以通过各种招式来击败敌人。

极致的武戏

本作拥有极致的战斗系统，玩家可以通过各种招式来击败敌人。



再次体验一年战争的残酷



高达系列的起点
传奇故事的开端



玩家可以从另外一个视角，通过不同于以往的方式重新审视这次发生在地球联邦与吉恩公国之间的战争。



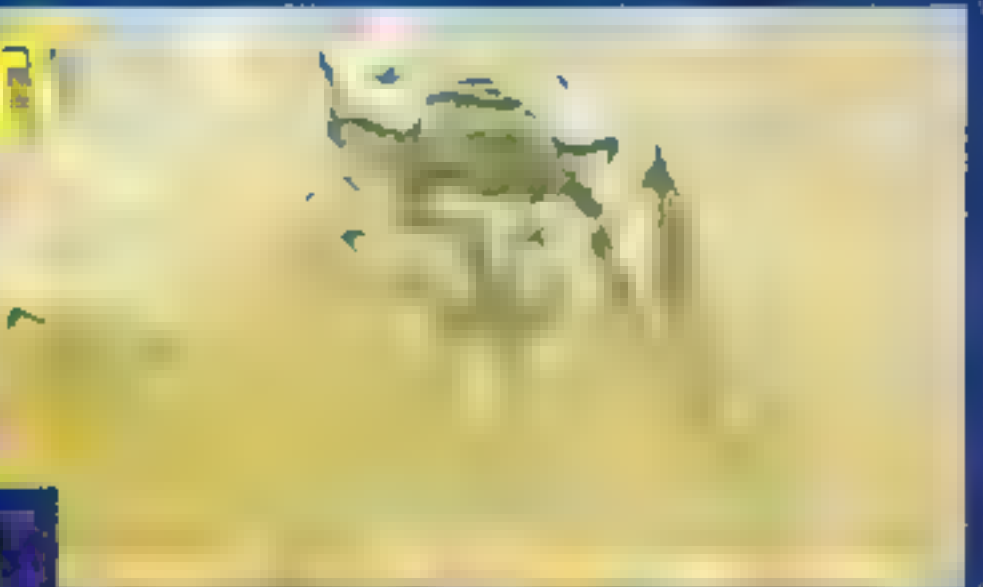
大气层外的攻防战

一年战争蔓延到了整个地球圈，所有人都被卷入了这场战争之中，可以说这次战争造成的危害是空前绝后的。

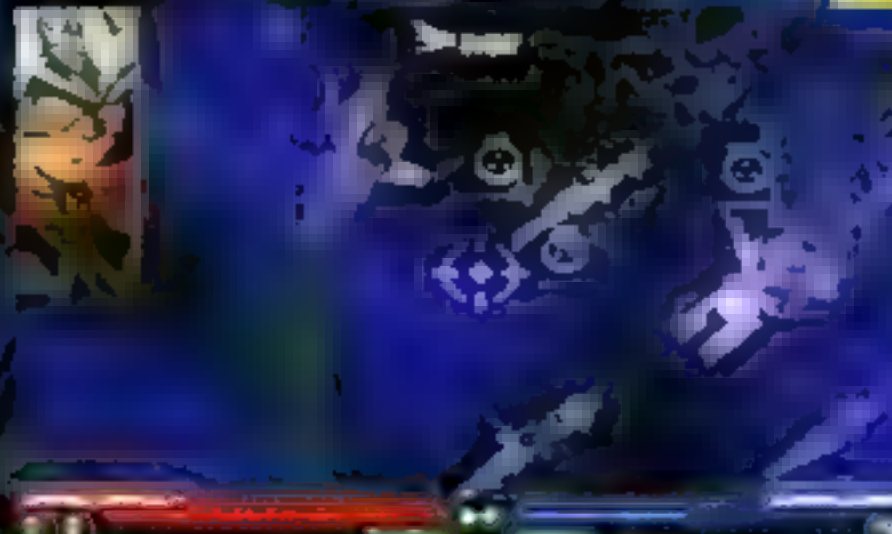


战场与局地战模式

游戏中大致分为“战场模式”以及“局地战模式”。在“战场模式”中玩家需要一边分析战况，一边指示部队的前进地点。



部队会自动进行攻击，而根据战况的变化还可以下达进一步的详细指令。



在战场模式中双方部队短兵相接之后，就会进入下一个环节“局地战模式”。



在这里可以给部队各种详细指令，例如可以指挥部队贴身展开格斗战，或是从远方远距离炮火支援等。



如果在战略上陷入了不利局面，也可通过局地战挽回局势，取得最终胜利。在局地战期间战场全体的时间都会停止，合理利用这点可以让战斗变得更加简单。



PSP	本名: 机动战士高达 木马的轨迹	发行日期	NBGI	6280日元	平台
		UMD	1人	C 适合年龄	全年龄

本作以机动战士高达系列的首部动画为题材，以剧中被称为“木马”的战舰“白色基地”为中心视点推进故事的发展。本作和以往的高达题材改编游戏最大的不同在于游戏方式的改变。本作从之前的动

作游戏变成了即时战略类型游戏。这种类型的游戏在家用机上并不多见，更何况是PSP这样的掌机平台。不知道本作究竟素质如何，就让我们这些喜欢高达的玩家们耐心等待这款玩法新颖的游戏吧。

即时战略类作品

作为一款掌机上的即时战略类游戏，不知道本作的手感如何。



玩家需要扮演一位掌控战场局势的指挥官，主导这场战役的走向。



即时战略游戏最重要的就是时刻观察战场形式，给予适当的战术调整。



小队作战是高达系列游戏常见方式，集中火力逐个击破。



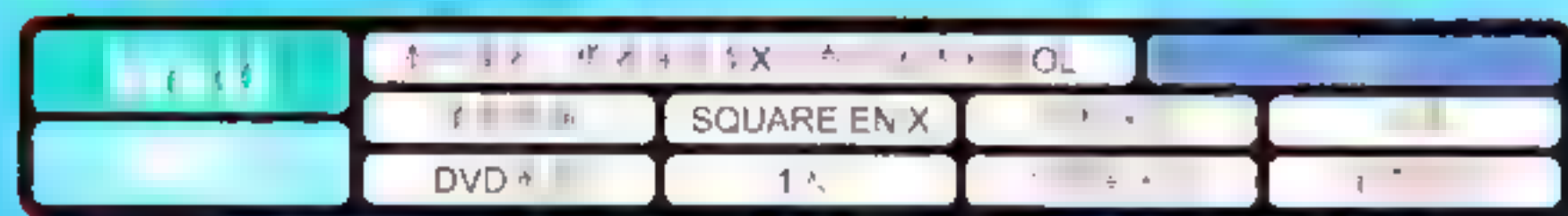
本作中可以看到各种一年战争熟悉的机体，勾起了我们许多回忆。

传奇的一年战争





战斗吧心的传承

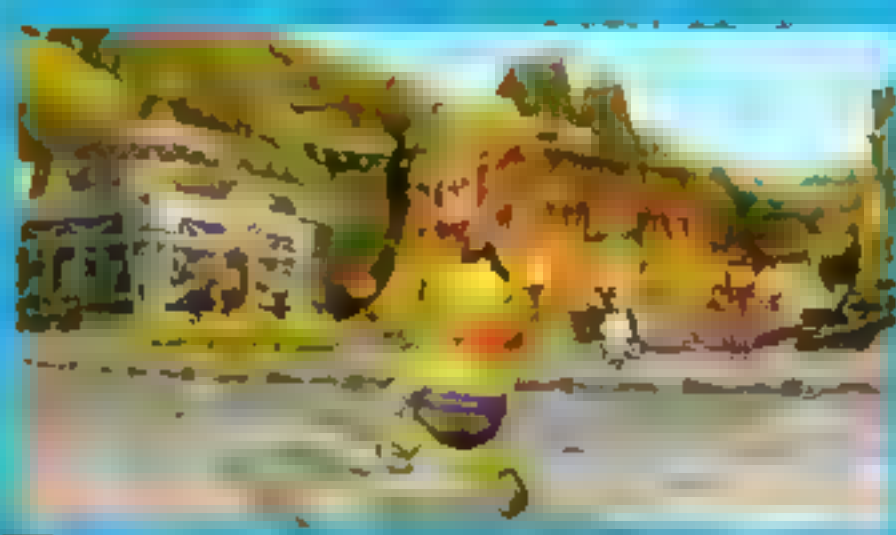


工业城市多瓦加卡
富饶的文明之都



指令式战斗输入

临场感更具魅力



指令虽然简单
战术极丰富



矿石第一生命





六种职业光荣传统被继承

继承《勇者斗恶龙》的光荣传统，本作中的职业系统也非常丰富，目前披露的职业有战士、魔法师、僧侣、武斗家、盗贼、旅行艺人。在冒险途中与怪物的不断

战斗，可以修得新咒文并磨练新技能。但是不同的技能也有一定的修得条件，比如在装备“单手剑”的时候，才能让剑技能不断成长。而各职业也有自己所专精的特长。



冷武器的王者 魔法稍欠缺

←战士们既可以装备威力巨大的双手武器，也可以装备盾牌



美丽的维纳岛 珊瑚多姿维纳族

水资源超丰富 气候适居住



从外表识别职业



人世最美不过 看日出日落



魔法使者最高 逆转能力强



出征前接受祝福





PS3	本・イブ	入部	ナルティメットストーム世代		
	制作	NBGI	企画	山本	山本
	音声/DVD	1-2人	1.1	ナルティメットストーム世代	ナルティメットストーム世代

取“世代”之名、正所谓火影历代的宿敌都在这里集结。游戏将会在明年春发售，而在此之前已经确定的人物有木叶忍者村的漩涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、李洛克、天天、秋道丁次、日向宁次、山中井野、

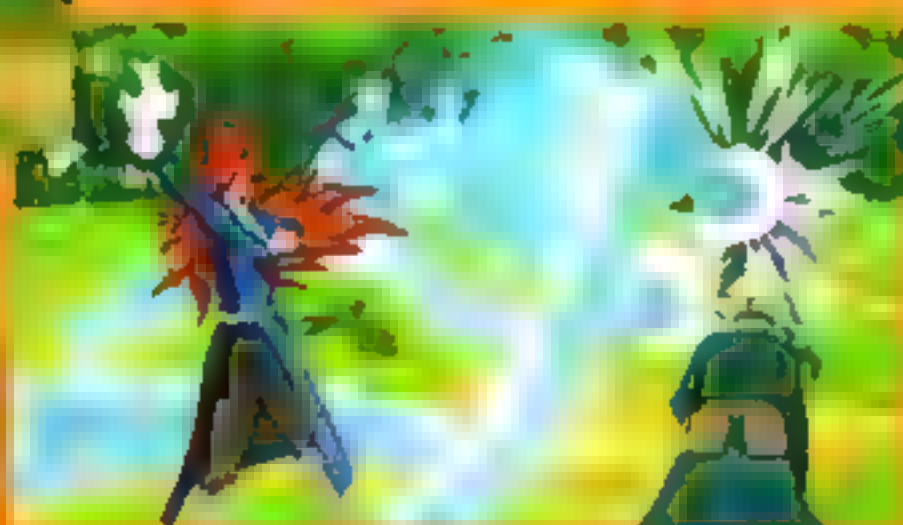
奈良鹿丸。其他忍村有“岩”、“砂”、“雾”、“云”、“音”等。组织有“晓”和“鹰”。另外根据影像资料，“五代目火影”照美冥、“四代目雷影”月读、“二代目土影”两天秤大野木也可能参战。



《火影》还在继续中，而历次战斗中让人刻骨铭心的忍者们都将在这里集结

将动画收录其中

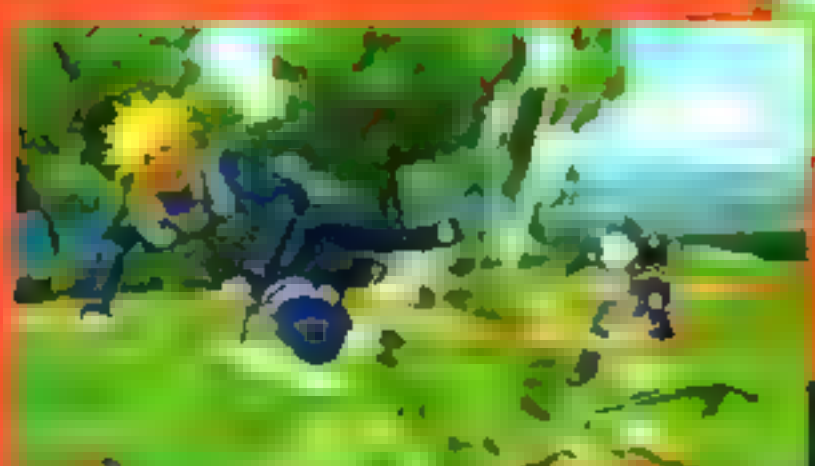
本作一如既往地很多动画的精彩镜头收录到游戏中，所以容量也非常之大



游戏的战斗画面得到了一定程度的提升，给本作带来更多魅力



最引人注目的就是本作中的“宿敌”战了，你的手将可能把历史完全改变



问世间谁与争锋 老忍宝刀未老

老忍与年轻忍者们的对决也是本作很有意思的看点之一



漩涡鸣人

宇智波佐助

历代宿敌的碰撞，让战斗产生一种绝妙的联系

玩家可以选择自己喜欢的角色，在游戏中随意改变即成的历史



另外，本作中还收录了各忍者的少年时的样子，开拓了另一种玩法





趣味角色自定义系统

PS3	本+ 子+ 佳+ X 综合		
	上+ 机+ CAPCOM	下+ 机+	
PSV	上+ DVD/卡带	下+ 机+ 上+ 机+	

CAPCOM于11月17日在PS3、PS4、PSV、XBOX360、Wii U、PC平台发售了格斗游戏《街霸X铁拳》。这款游戏最大的亮点就是它的角色自定义系统。玩家可以通过游戏中的“自定义”菜单，为游戏中的角色更换不同的服装、发型、肤色等。这个系统非常灵活，玩家可以创造出各种各样的角色形象。例如，你可以让一个角色穿上你喜欢的角色的衣服，或者给一个角色换一个完全不同的发型。这个系统不仅增加了游戏的趣味性，也满足了玩家对于角色个性化的需求。



妮娜变身

玩家可以通过游戏中的“自定义”菜单，为游戏中的角色更换不同的服装、发型、肤色等。这个系统非常灵活，玩家可以创造出各种各样的角色形象。例如，你可以让一个角色穿上你喜欢的角色的衣服，或者给一个角色换一个完全不同的发型。这个系统不仅增加了游戏的趣味性，也满足了玩家对于角色个性化的需求。



角色服装大互换

古烈成了机器人，阿贝尔则穿上了Armor King的铁甲装。两人的体型都有点小啊。



换装添乐趣 个性十足

这把铁甲是吉光的真实身份。而蕾文的武神装依旧很拉风。



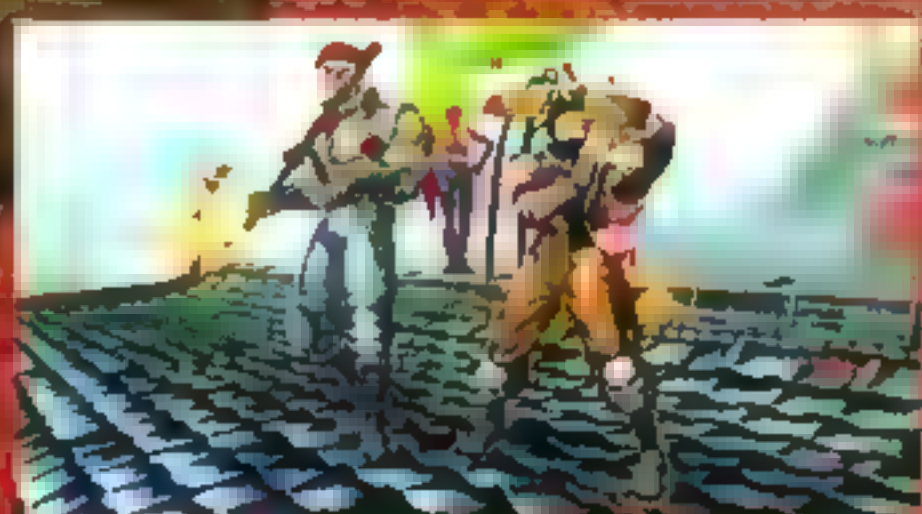
玩家可以通过游戏中的“自定义”菜单，为游戏中的角色更换不同的服装、发型、肤色等。这个系统非常灵活，玩家可以创造出各种各样的角色形象。例如，你可以让一个角色穿上你喜欢的角色的衣服，或者给一个角色换一个完全不同的发型。这个系统不仅增加了游戏的趣味性，也满足了玩家对于角色个性化的需求。



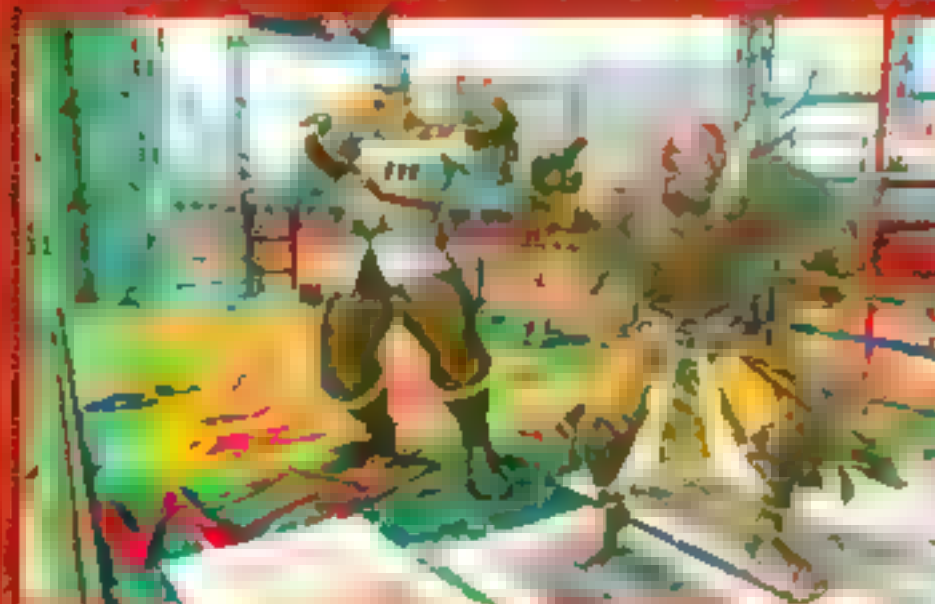
以假乱真的COS



罗兰特穿上蕾文的衣服后，本来应该挺不错的。可是头上的贝雷帽实在有点碍事。不过，蕾文的贝雷帽确实有点可爱。



更多奇特的搭配 造就异样感觉



达尔西姆难道被三高仁压上去了吗？不过，三高仁确实有点可爱。

同类角色的换装

马杜克和雨果，豹王和艾利克斯。体型比较相似互换后很搭配。



这把铁甲是吉光的真实身份。而蕾文的武神装依旧很拉风。



这把铁甲是吉光的真实身份。而蕾文的武神装依旧很拉风。



格斗也能搞笑 混战游戏变轻松

目标成为漫画家!

NDS	本刊译名: 爆漫王 漫画家之路			
	文字冒险	NBGI	5230日元	日语
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年齡

本作是根据人气动漫作品《爆漫王》改编而成的NDS文字冒险类游戏，漫画原作讲述了两位故事主角分属的两位主人公担任漫画家，两位主角中，两位主角共同努力创作，逐步迈向漫画家的故事。

玩家在本作的游戏中将要扮演真城最高与高木秋人这一对好朋友，以重现动画第一季的故事内容作为游戏主线，体验成为漫画家的艰辛与乐趣。本作将于今年12月15日与玩家见面。



真城最高

高木秋人

曾经因为不小心把同学的笔记本留在学校，高木秋人看过后邀请他一起组合成漫画家。

学习成绩是年纪第一名，但是却立志成为一名漫画家。文笔非常好，可以创作出很多好的漫画故事。



新妻英一

あの人たちとは目が違います
選んで中は惹いている

道，最高秋人的理想竞争者，因为很崇拜最高和秋人的奇特构思，说自己是他们的粉丝。

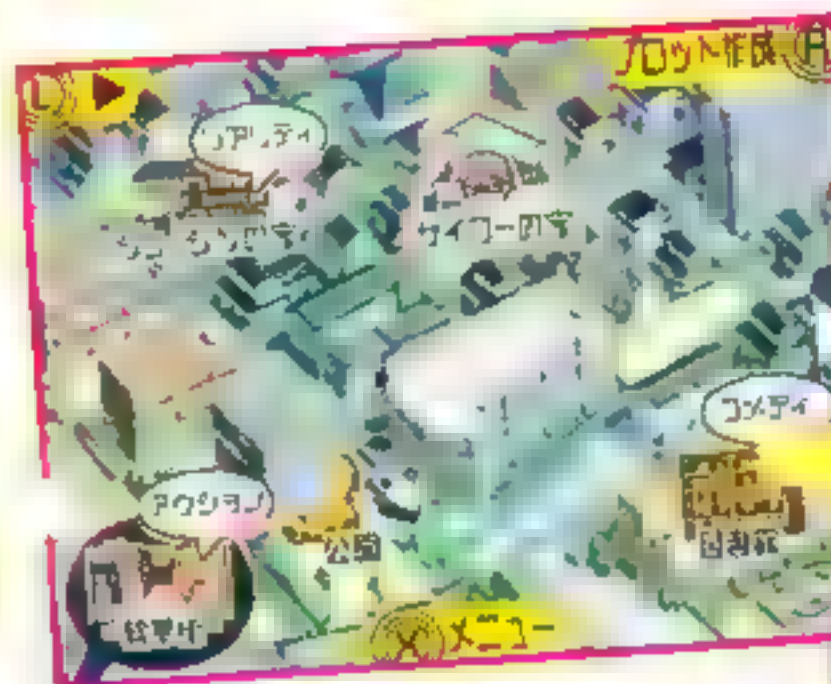


登场的漫画编辑们

文中除了这些创作漫画的漫画家，还有漫画编辑，但是现实中漫画编辑的工作，除了这些漫画家的工作，还有漫画编辑的工作，甚至还会帮助漫画家。

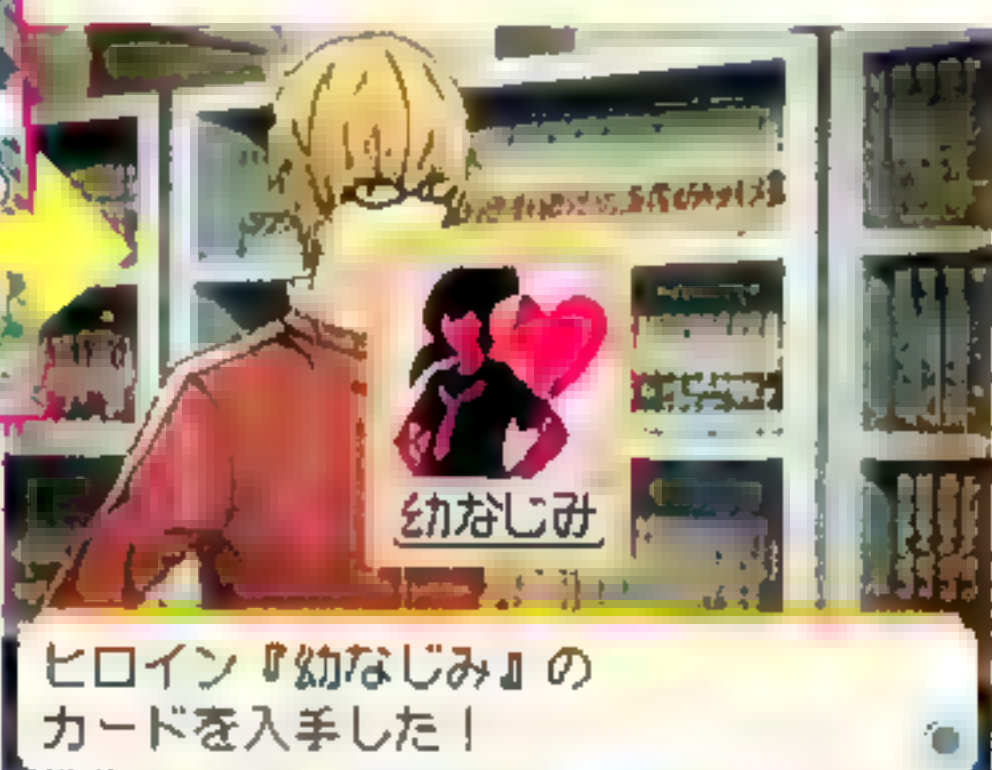


原作写作流程

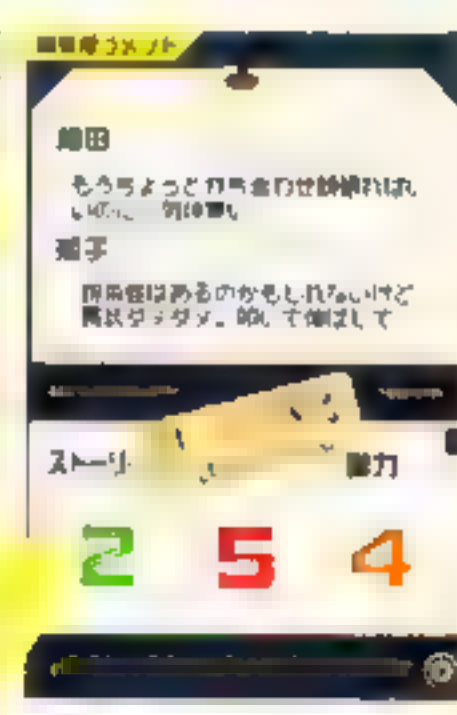
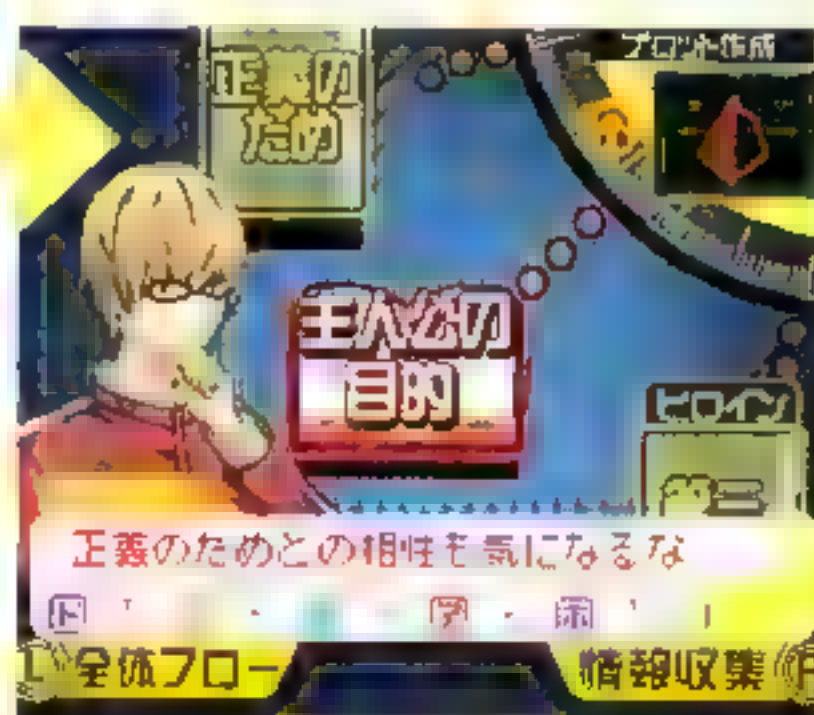
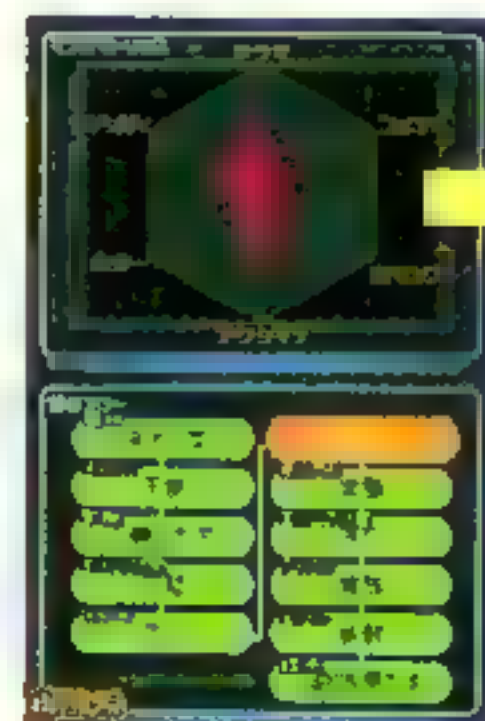


根据玩家不同的组合，原作方向性会展现出截然不同的面貌，触发不同的剧情走向。

在原作写作的部分，玩家将以私人的观点在街上闲晃寻找灵感和素材。



ヒロイン『幼なじみ』のカードを入手した!



游戏中总共收录了180种以上的原作组合，玩家需要集合不同的卡片来编写故事，还可以根据上画面的提示，组合出自己想要的故事剧情。



progress!

作为《爆漫王》作品改编的游戏，本作作为游戏特典将会附赠原创广播剧CD。在这张CD中将会收录2篇故事以及30分钟的声优访谈。



PSV	本卡译名	真·三国无双NEXT		
	动作	KOE TOCOMO	6090日元	1人
	卡带	1人	6090日元	1人

本作是以三国时代武将一骑当千爽快感为主题的人气动作游戏《真·三国无双》系列在PSV平台的第一部作品。游戏通过多点触控与6轴传感器等PSV独有功能进行操作。还可以通过连线功能与其他玩家一起游戏。另外KT表示本作中将会出现只有PSV才能表现的更多游戏动作。《真·三国无双NEXT》将作为PSV首发软件之一发售，售价为6090日元。约合人民币500元左右。



选择参战的武将，包含玩家操作的武将在内最多可选5人。

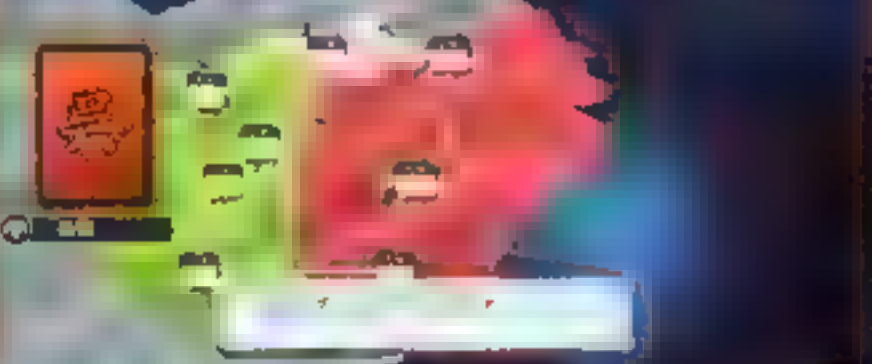
率领武将展开战斗，战斗获胜的话能俘虏1名敌方式将。



争霸模式详解

争霸模式是可以通过3G亦或是Wi-Fi与其他玩家连线游玩，争夺中国大陆霸权的模式。当然也可以进行单人游戏。

玩家可以选魏、吴、蜀、晋、他5个不同势力，以击败其他势力统一整个中国大陆为目标。收集武将卡与武器，运用武将特有的政策来强化国力，之后通过战斗夺取领地。



← 玩家可以使用拥有的武将卡上的政策来强化国力，进而统一三国。



→ 游戏中想要进攻的敌方领地必须与我方领地相邻且等级低于我方。



→ 在我方军略回合结束后，就轮到敌方军略回合的行动。



→ 在进行网络对战时如果其他势力被灭亡，就会发生任务战斗。



→ 在敌我双方回合都结束后，可以确认自己与其他玩家目前的状况，从而更好的掌握局势的走向。

打造原创武将



在编辑模式中玩家可以根据自己的喜好创造出属于自己的原创武将。可以设定的项目包括姓名、性别、脸型、体型、防具、动作、语音、能力等方面。

究极高达对战



尊者高达

出处：机动武斗传G高达
第13届高达格斗新香港的代表，东方不败的座机。作为多蒙的师父，师徒之间展开了激烈豪放的战斗。

PLAYSTATION 3

PS3

本系列，机动战士高达极限VS

队动作格斗

NBGI

8380日元

日版

蓝光

1-4人

720p

全年份

距离本作发售已经破在眉睫，本次为大家带来了数款经典机体与部分系统的介绍。这一款经典街机VS系列名作得以移植PS3无疑是广大高达FANS的福音。作为本作最大的特点，高达系列的主要作品几乎全部参战，各个作品中

的敌我人气机体也都悉数加入。各种新旧经典机体齐聚一堂，将为大家带来一场PS3上的小队对战盛宴。本作街机版自去年9月开始运营，一年多的时间里已经经历过数次更新加入更多新机体。本作主题曲是林肯公园的《The Catalyst》。



任务模式任务目标全制霸

作为PS3版独有的要素，完成各种任务，这里可以遇到各种强力Boss机体。

任务图标各不相同

完成任务后会图标显示取得的评价，三角形与正方形分别是关键任务与最终任务，完成特殊的任务可以获得徽章。



SEED系列敌方唯药三小强的专用机与高达X中的敌方机体率沙哥高达，将作为强力敌机登场。



强袭高达IWSP装备，拥有将3种不同武装部件组合成一个战机的形态的高能武器背包IWSP。

神高达

出处：机动武斗传G高达
G高达中的主角多蒙·卡修的座机，神高达。代替初始的闪光高达与强敌们展开激战，最终获得胜利。



东西南北中央不败

尊者高达使用石破天惊拳，十二王方牌大车拼，归山笑红尘，超级霸王电影弹等奥义，极为强力。



流派王者风范

与其他作品中的高达不同，G高达中以格斗攻击为主进行战斗。



强力的一击，打得山崩地裂，敌人杂兵四散而逃，溃不成军。

和眼高达盛宴

禁断高达

出处：机动战士高达SEED

地球联邦军三架后期GAT-X系列高达之一。可变高速飞行形态。用武器大镰与诱导阳离子炮。近程皆无破绽。



与剑装强袭对峙的禁断高达。二者武器碰撞出的火花照亮了周围的宙域。

空战强袭高达

出处：机动战士高达SEED

高达SEED主角基拉大和量成的机体。通过换装零件可以实现空战、剑装、炮战三种形态间的切换，以应对各种战斗要求。



月光下的高达DX，承受月光的照耀使出最强的必杀吧。



命运高达

出处：机动战士高达SEED DESTINY

高达主角真飞鸟的最终机体。拥有剑、炮空战装备的全部特性和优点。全能型的强力机体。爆种后移动加快威力惊人。

剑装强袭的钩锁，远距离攻击手段。



高达DX

出处：机动新世纪高达X

高达X中的最终主角机。强力的月光炮可以将一切敌人化为灰烬。背后形状个性的集光板是它的特征之一。

Hi-V高达

出处：高达的重生小说版

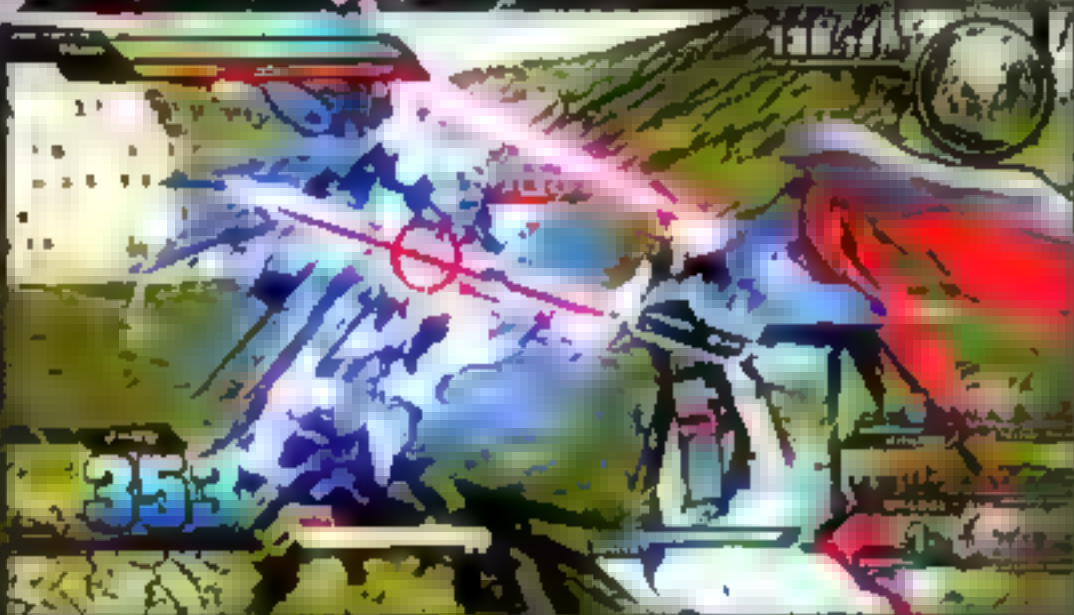
本作初回限定特典。阿姆罗的最终最强机体。所有高达作品系列乃至高达游戏中最顶级的机体之一。拥有最高等级的实力。



在任务模式的时候，既可以一路关键任务前往终点，也可以绕路去完成勋章任务和技能任务。二者皆会获得丰厚的报酬。

不同任务中也会出现有出击机体限定的任务出现。这种任务大多遵循原作的情节。驾驶的机体将与原作稍做战斗。

宇宙殖民地星中并肩战斗的真飞鸟与露娜玛丽亚。命运高达和露娜玛丽亚。用扎古同御敌。



大蛇乱入无极限

无双OROCHI 2

PS3	平台名称 大蛇乱入2			
	动作类	KOEI TECMO	7800日元	11月
	光盘/DVD	1~2人	720P	12月

本作是系列中首次采用“无双OROCHI”这一名称，也是系列中首次采用“无双OROCHI”这一名称。本作是系列中首次采用“无双OROCHI”这一名称，也是系列中首次采用“无双OROCHI”这一名称。本作是系列中首次采用“无双OROCHI”这一名称，也是系列中首次采用“无双OROCHI”这一名称。

涅梅亚

CV: 木山功也

行刺被杀之皇族皇上的魔王，
还有名流洋装西化风格的打扮，
令人完全出现的“大蛇”
超次元级的混乱魔王。



娘娘角色共斗 张颌&佐佐木



劝诱在继续



百花同争艳 三国vs战国



绫音

CV: 山崎和佳奈

子相传的忍术雾幻天神流的
里一门，霸神门的才女忍
第4次DOA大会终于时，大会
主催团体本部的超高层大厦崩
坏，被同流派作为逃忍追杀，
中被时空的歪斜吞噬。



珍藏特典



限定版的“珍藏”特典之外附
赠万张的“音乐集”以及马超
的特殊皮肤，器锦双盒下载码
初回限定版更有王元姬、石田三
成、妲己的圣诞服装下载码同捆。

ほくじょうものがたり

牧场物语

はじまりの大地

NINTENDO 3DS
N3DS

本刊译名 牧场物语 初始的大地

牧场生活

MarvelousAQL

5040日元

日版

卡带

1-4人

支持裸眼3D

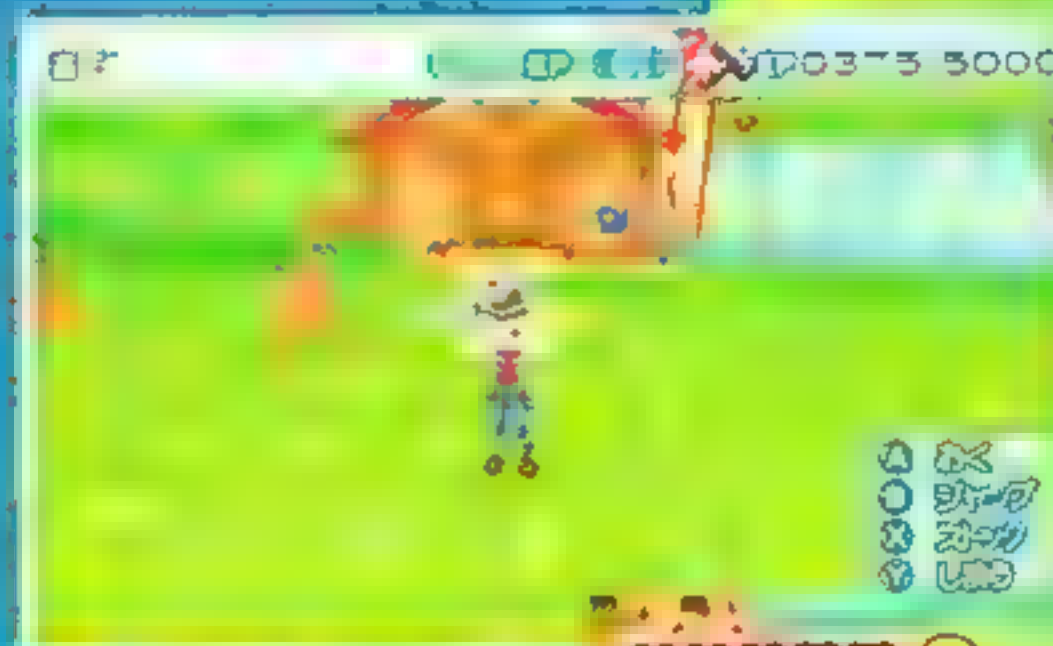
画面锁定



悠閑場所



美妙大自然

自定义牧场
随心所欲养鸡种菜
挤奶产蛋

初回特典羊驼玩偶哦



男主角

热爱大自然，在充满绿色之希望中，自幼的梦想实现，拥有无论何事都不放弃的挑战精神与旺盛的好奇心。





本期主持：蔬菜汁

闯天族的家

Welcome~~~~
不来一杯.....Sorry!
不来一本吗? 少年?

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快放寒假啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收

电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验

右边两张图片共有十处不同，你能找到的时候到了



闯家成员交友录

address book

姓名 李文浩 性别：男 年龄：15
QQ 1325437674 地址 北京朝阳
自我介绍 暂无

姓名 蒋学 性别：男 年龄：20+
QQ 1003220115 地址 江苏常州
自我介绍 暂无

姓名 陆强 性别：男 年龄：15岁
QQ 854075677 地址 安徽省安庆市
自我介绍 暂无

姓名：邱昊东 性别：男 年龄 15
QQ 1036492341 地址 黑龙江大庆五十七中
自我介绍 相声.....

姓名：朱思怡 性别：女 年龄：16岁
QQ 545144213 地址 浙江海宁
自我介绍 鬼畜、腰果、吐槽族

姓名：望月命 性别 女 年龄：16岁
QQ 330371077 地址 河北承德
自我介绍 才不是傲娇呢

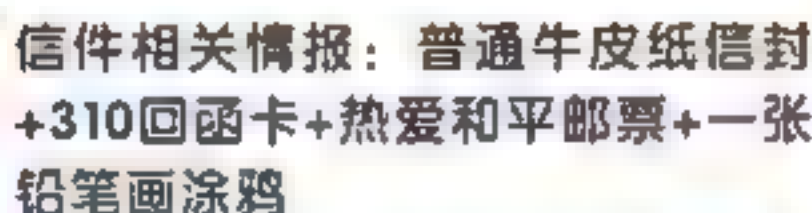
姓名：反叛的鲁鲁修 性别：男 年龄：17
QQ 462245200 地址 山东潍坊
自我介绍 暂无

姓名：波列斯拉夫斯基 性别：男 年龄：26
QQ 29083947 地址 北京
自我介绍 大拿

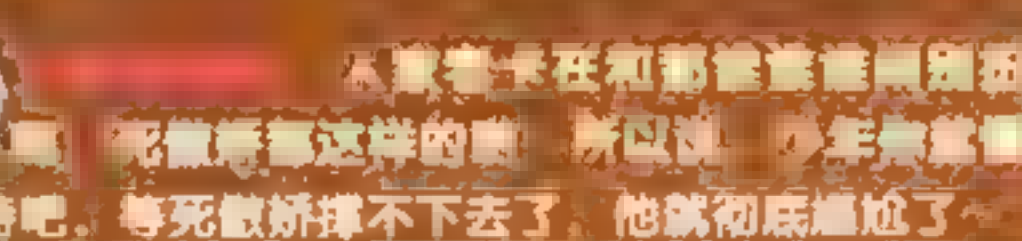
姓名：南林 性别 男 年龄：16
QQ 772920982 地址 呼和浩特赛罕区
自我介绍 苦逼初一党

[illegible]

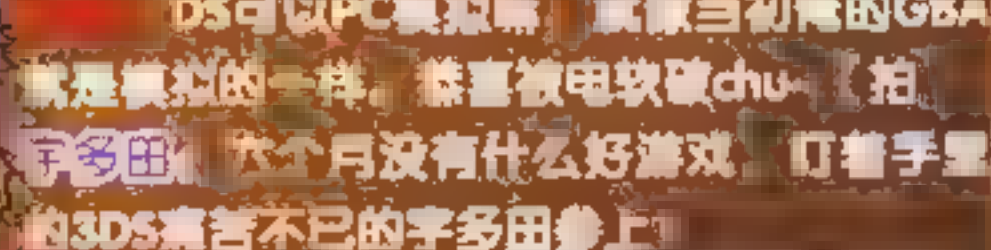
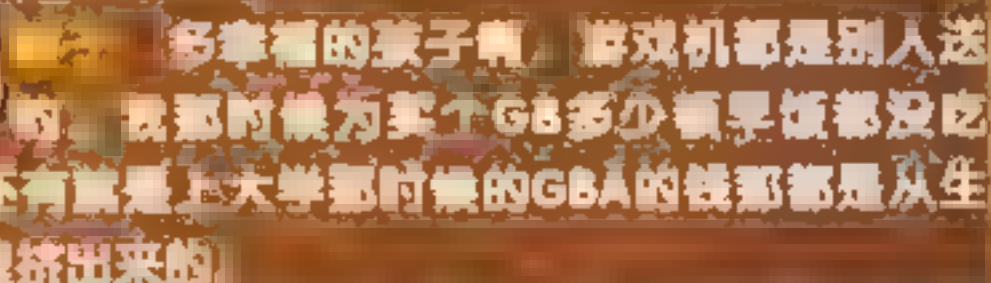
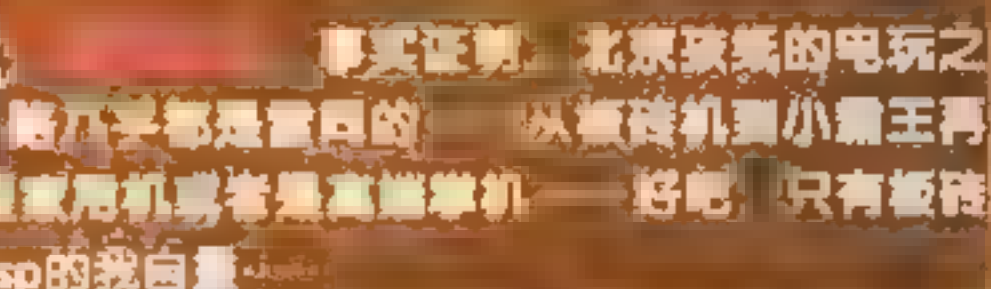
- [illegible]



浙江海宁朱恩怡



河南许昌 沙漠のオアシス



《电软》回函卡讨论话题

话题1: 年末您打算入手哪款游戏? 或者打算玩哪些游戏? 说说理由。

胡贤瑞中 年末什么游戏都不能入手鸟! 虽然很想~~~但是很想玩生化危机 浣熊市行动, 原来在电脑上下载PSP模拟器 玩的生化危机00 虽然卡, 但是很有意思~~尤其是打boss的时候, 一直对生化危机有很深的影响~~我记得是在1999年, 那时候我4岁, 看哥哥玩的是舅舅家的游戏机, 当时就在玩生化危机, 感觉非常有意思 当时觉得超级恐怖, 但是又避免不了好奇心, 看我哥哥玩的happy的! 仅仅是看着就觉得非常有意思了 但是我在玩生化危机00的时候, 卡在某处过不去了, 看了提示仍然不懂

朱恩怡 家用机的话, 最期待的还是 最终幻想XIII-2 , 相对于第一部进化的对战模式, 还有城镇地图与天气系统, 以及TGS上放出的PV主题曲 约束の场所 都很吸引我。最重要的一点, 身为FF的忠饭, 自然对这系列的每一部作品都抱有莫大的期待。其他还有 生化危机浣熊市行动 和预定今年发售的《铁拳 混合版》, 前者期待里昂与克莱尔的登场, 而后者更期待的则是9月上映的CG电影《铁拳 血之复仇》。掌机的话, 《最终幻想 零式》不用说了, 力挺! PSP平台的动漫改编游戏《火影忍者疾风传 终极冲击》, 也是比较喜欢的一款游戏, 加入了无双要素使战斗变得爽快无比。如果可能的话, 也许年末PSV发售之前会提前预定一台, 毕竟这台机器上的如《神海》等作品还是很吸引人的。期待《MH3G》与《MH4》跨平台到索索的机器上

话题2: 说个你认为最好笑的和大家分享一下吧, 原创的也行啊。

胡贤瑞中 上个星期期中考完试了, 学习生物必修3, 考试的时候答案都写了, 往后传, 可是有人还是把主动运输, 写成了手动运输, 纠结中, 他为什么不写自动挡运输....(OvO) 喂

我做梦梦见, 我最讨厌的一个同学, 在下课的时候, 她看着挂在墙上爱因斯坦的画像, 给周围的同学一顿子胡说八道, 把我给震撼了一下 她说爱因斯坦做过解剖泥鳅的实验, 获得了诺贝尔泥鳅奖 .. 周围的同学一顿子无语...

小明新理了发, 第二天来到学校, 同学们看到他的新发型, 笑道 小明, 你的头型好像个风筝哦 小明觉得很委屈, 就跑到外面哭, 哭着哭着, 他就飞起来了.....

朱恩怡 这世上有种神奇的生物, 它们的名字叫做“别人家的小孩”(看过的请54).....它们从不看电视、从不玩游戏、整天做作业、整天看书、它们考清华、考北大.....去他X的, “别人家的小孩~”好吧, 我承认这更像是吐槽的。

邱晓东 某天在菜市场大喊了一声儿子, 有几位城管叔叔回头了喂喂。



信件相关情报: 白色普通信封+一封长信+310回函

1. 胡贤瑞中: 年末什么游戏都不能入手鸟! 虽然很想~~~但是很想玩生化危机 浣熊市行动, 原来在电脑上下载PSP模拟器 玩的生化危机00 虽然卡, 但是很有意思~~尤其是打boss的时候, 一直对生化危机有很深的影响~~我记得是在1999年, 那时候我4岁, 看哥哥玩的是舅舅家的游戏机, 当时就在玩生化危机, 感觉非常有意思 当时觉得超级恐怖, 但是又避免不了好奇心, 看我哥哥玩的happy的! 仅仅是看着就觉得非常有意思了 但是我在玩生化危机00的时候, 卡在某处过不去了, 看了提示仍然不懂

2. 朱恩怡: 家用机的话, 最期待的还是 最终幻想XIII-2 , 相对于第一部进化的对战模式, 还有城镇地图与天气系统, 以及TGS上放出的PV主题曲 约束の场所 都很吸引我。最重要的一点, 身为FF的忠饭, 自然对这系列的每一部作品都抱有莫大的期待。其他还有 生化危机浣熊市行动 和预定今年发售的《铁拳 混合版》, 前者期待里昂与克莱尔的登场, 而后者更期待的则是9月上映的CG电影《铁拳 血之复仇》。掌机的话, 《最终幻想 零式》不用说了, 力挺! PSP平台的动漫改编游戏《火影忍者疾风传 终极冲击》, 也是比较喜欢的一款游戏, 加入了无双要素使战斗变得爽快无比。如果可能的话, 也许年末PSV发售之前会提前预定一台, 毕竟这台机器上的如《神海》等作品还是很吸引人的。期待《MH3G》与《MH4》跨平台到索索的机器上

3. 邱晓东: 某天在菜市场大喊了一声儿子, 有几位城管叔叔回头了喂喂。



胡贤瑞中: 年末什么游戏都不能入手鸟! 虽然很想~~~但是很想玩生化危机 浣熊市行动, 原来在电脑上下载PSP模拟器 玩的生化危机00 虽然卡, 但是很有意思~~尤其是打boss的时候, 一直对生化危机有很深的影响~~我记得是在1999年, 那时候我4岁, 看哥哥玩的是舅舅家的游戏机, 当时就在玩生化危机, 感觉非常有意思 当时觉得超级恐怖, 但是又避免不了好奇心, 看我哥哥玩的happy的! 仅仅是看着就觉得非常有意思了 但是我在玩生化危机00的时候, 卡在某处过不去了, 看了提示仍然不懂

朱恩怡: 家用机的话, 最期待的还是 最终幻想XIII-2 , 相对于第一部进化的对战模式, 还有城镇地图与天气系统, 以及TGS上放出的PV主题曲 约束の场所 都很吸引我。最重要的一点, 身为FF的忠饭, 自然对这系列的每一部作品都抱有莫大的期待。其他还有 生化危机浣熊市行动 和预定今年发售的《铁拳 混合版》, 前者期待里昂与克莱尔的登场, 而后者更期待的则是9月上映的CG电影《铁拳 血之复仇》。掌机的话, 《最终幻想 零式》不用说了, 力挺! PSP平台的动漫改编游戏《火影忍者疾风传 终极冲击》, 也是比较喜欢的一款游戏, 加入了无双要素使战斗变得爽快无比。如果可能的话, 也许年末PSV发售之前会提前预定一台, 毕竟这台机器上的如《神海》等作品还是很吸引人的。期待《MH3G》与《MH4》跨平台到索索的机器上

邱晓东: 某天在菜市场大喊了一声儿子, 有几位城管叔叔回头了喂喂。



小珑, 生日快乐! 在自称不是正太的曹越的画下面, 给你写祝福, 还请原谅。话说, 才初中的珑和刚成为兄贵的曹越, 都遇到了自己的真命女, 让人羡慕的要死。这才刚过了秋天而已, 离春天还远, 你们差不多一点!

小沛: 又喝到了童年的汽水

● 连续买了4期彩票, 每期花10元买5注, 一期中了10元, 一期中了15元, 一期中了5元。没中奖。终于, 第四期终于, 就算是小恩怡情吧。

● 本期特稿中猫叔的两张图是我PS的, 觉得挺有趣, 关键是这家伙太上。

● 近期主打怀旧, 距离《圣斗士星矢》完结, 到京还有4天, 怀旧继续。



龙哥热线

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

Q 菜汁好，有些问题想问您老人家，我妈答应我过年给我买台掌机，3ds或psp、psv不行，3ds我对更感兴趣，因为喜欢它的形状，但是貌似被骂的很惨，具体是哪些地方不足请指点下，另外刷机是什么意思？谢谢。

——游戏x圣

A 大圣你好，看到你的提问以后，我帮你收集了一些玩家关于3DS缺点的比较详细的情报，给你参考下。

第一个缺点，重中之重：3d视角！3d视角完全就是坑爹的，只是稍微晃下脑袋，就没有了3d效果！这完全是坑爹啊！！轻微晃倒是没什么，要是把头微微偏一点，大概15度左右，就没了，而是变成重影了。

可仔细一想，这货新产品，这就连松下产的20寸的裸视屏幕都要在固定视角看，而且同样不能离太远，也不能太近！唉，这就是新技术的不成熟，期待裸视的进化

第二个缺点，普通缺点：按键！除了摇杆的手感非常不错外，十字键和按键的手感一如既往的“一般”有些生硬……而且也比较小，完全是坑爹。当然，这跟我手大不无关系……或者制作人的手比较小，没有顾及到大手的吧……不过这个缺点我也能够接受，不要玩太久就行。同样期待改良版。

第三个缺点，一般缺点：电池续航！电池续航玩3d游戏，不过4小时左右就没了，实在是感觉到微微坑爹。不过在这个满是插座的世界，随手就能充电倒是无所谓。

总之续航方面并非不能接受，4小时左右的时间还算可以，这还是开3d的情况下，关掉3d也能在6-7小时左右，连续4小时玩3d，眼睛够坑爹了。但也不能就这样感到满足，希望改良这方面的情况。有时候聚会联机什么的，玩玩忽然没电了，也是挺坑爹的。当然要是拿个充电器去的话，那也无所谓……

第四个缺点，坑爹缺点：压屏！这绝对是坑爹级别，这设计真的挺坑爹的，打开的时候发现有两道痕迹在上面，擦掉也就没了，伤害一般吧，就怕日积月累，会造成破坏性的伤害。普通放其实没有什么痕迹，要是放入口袋，被口袋紧压时，那个痕迹让人感到心痛！或者放入包包里，也会被挤压到……

第五个缺点，不是机子缺点：厂商诚意和游戏。这个的确不是缺点……对，不是缺点！原本不想说出来的，可是看到很多人都拿画面来说事，喜欢画面无可厚非，但也不要拿烂游戏来说机子的缺点吧……是厂商没诚意，就成了3ds的机能比平射



炮不如了！那平射炮上的勇者30秒，岂不是回归FC了！！当然我并不说勇者30不给力，而是稍微特殊点的画面，可要是以这画面来判断平射炮的机能，那脑洞就是被夹了……总体完全就是厂商问题，总不去看看老卡的游戏，老是看那些普通点的游戏，来决定3ds的机能……

第六个缺点，普通缺点：摄像头像素。这个摄像头的确是有些坑爹了，30w像素，但毕竟都是用来玩的，要求自然不是很高。2000来的，又要高清摄像头，哪里有这种好事？还说老任不厚道，小气……

第七个缺点，一般缺点：喇叭音量小，音质尚可。喇叭音量小，这是立体声的问题，可以把立体声改为右声道或者左声道，音量会大上一倍。音质很么？一点都不差，只能说尚可，比起专业来说，自然比不过。但对于游戏来看，已经是可以满足。

Q 请问什么时候送海报啊？包书纸也行，哈哈！

——天使之羽

A 关于赠品的问题是个大动作，期待明年吧，小编们也很希望能有赠品送给大家……这样自己也能……你懂的。

Q 我的一台NDSL，游戏存档经常消失，或是无法存档是怎么回事？

——某网友



A 问题应该是出在烧录卡上面，你最好去换一张烧录卡。但是也有可能是你的烧录卡卡壳了，把内存卡连接到电脑上以后，再试着放新的东西进去，然后有可能你丢失的存档文件就卡出来了。如果是R4的烧录卡，然后就有

时候就会在使用时突然所有的文件都丢失了。但是用这个方法多试几次就回来了。如果实在不行的话，还是去换个烧录卡吧。

Q R4i3d烧录卡有什么功能？怎么看视频听音乐？

——某网友

A 亲爱的读者朋友，我帮你找了一段官方的功能解释，1.全球唯一一款支持3DS主机烧录卡，向下兼容所有Dsi和DS主机；2.首创裸眼3D技术，完美支持3D视屏；3.首创3D图形核心处理技术（简称PICA200），完美支持3D影像；4.完美支持支持3D游戏，向下兼容所有Dsi和DS游戏；5.支持WIFI双核永久升级，支持反烧录功能。具有coreduoupgrade9核心技术，能实时更新内核，解决新游戏和新主机运行问题。人工智能不能识别和显示SD类型、容量和格式类型。识别和显示SD类型、容量和格式类型。省电，没有节电模式设置，功耗大。R4i3d支持睡眠模式，能够延长待机时间。操作界面操作介面古板，没有灵活性。R4i3d多国语言界面由可在DS主机上直接设置更换。人性化操作介面，使用简单，容易操作。并且有即时提示窗口。

虽然列举的好处让你眼花缭乱，但是最重要的一点是，如果你选择了烧录卡，那些游戏的制作团队则会收不到任何劳动果实，还是支持正版吧少年。



Q DR可以在邮局订阅的吗？

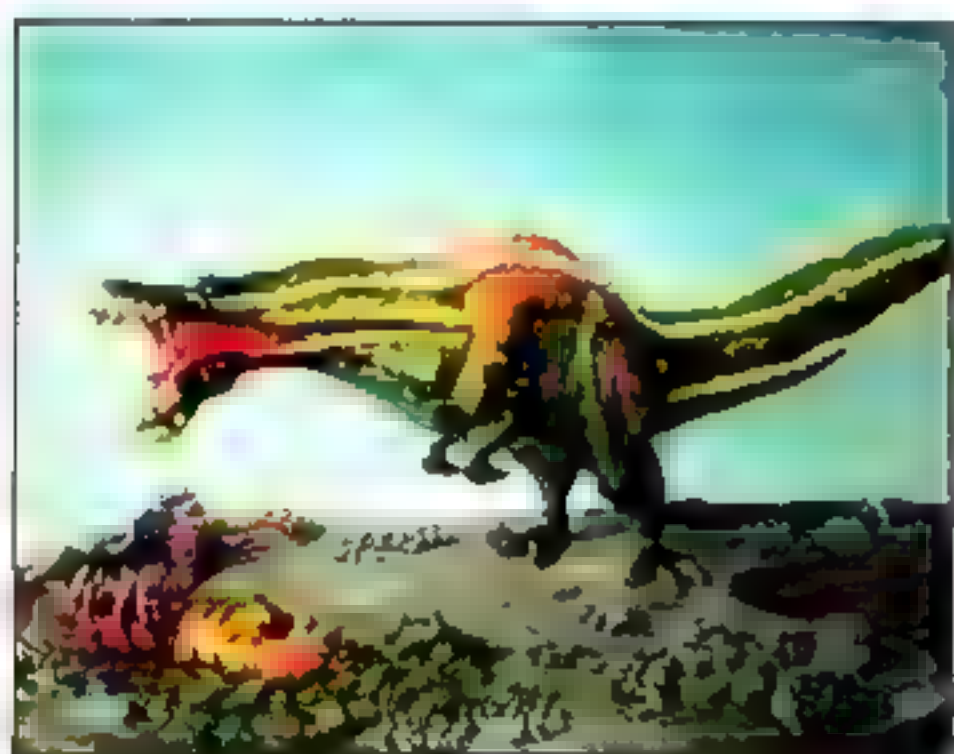
——网友2105676092

A 当然可以，《电软》可以在全国各地的邮局办理邮购业务，如果不明白请打邮购部电话询问010-64472177。

Q 《怪物猎人》，上位7星，隐藏任务里的恐暴龙怎么打呢？我是雷狼套，防具强化到目前所能的最高等级，武器太刀，2下秒杀我，感觉近

战没法打。随后我特地去制作了一套雷狼弓装，强化到目前最高顶级，武器雷弓，同样强化，希望可以远程风筝死，发现随便一下满血秒杀。根本没法打，攻击范围大，伤害巨变态，想开上位7星任务就必须打掉这个，设定的呢么变态怎么打？目前所能锻造到的最好装备也就这样了，但实际难度却超出目前装备等级的太多了。

——某网友



A 某甲的解答

恐暴龙比起弓箭远程更适合进程武器打，说穿了规律也不难，钻下身砍后臀和腿就成了，记住每次出力攻击不要贪刀，太刀的话没有防御更要注意早点停止攻击（倒不一定要收刀），然后朝他的尾巴方向滚动躲避，这样打除了恐暴没有一招是可以打到你的（他有一个前冲挑飞的攻击尾巴甩动也有攻击判定，会可能打中你，不过威力很小，打中也没关系）。

用弓的话找一把曲射是集中型的弓，平时别和他玩普通蓄力射击，只用曲射，这样危险会降低许多，就是产生一个新的问题时间不够用，我一般都是开个火势场+2和他玩弓的，很刺激，几乎是被碰到就是猫车，所以如果不是追求这种刺激的话还是进程武器更好一点。

某乙的解答

道具流

带麻痹生肉*1、睡眠生肉*1，双陷阱+陷阱制作工具*2+网*2，大桶炸弹G*2。恐暴龙最明显的弱点就是容易累，所以麻痹生肉之类的，只要放下，它就会不顾一切的去吃，结果你懂得。恐暴龙累前所有陷阱一律5秒出，累后麻痹10秒，落穴15秒（都是第一次，后面时间递减）。睡眠肉的是配合大桶炸弹G，眠爆它头，3倍伤哦~请注意，恐暴龙再吃完肉之后，很大几率会从疲劳状态直接生气（前提是你打的够狠），因此在它疲劳一段时间后（也就是先打它一会），再放肉or陷阱。

Q 你们觉得《最终幻想7核心危机》好玩么？最好讲讲剧情。

——某网友

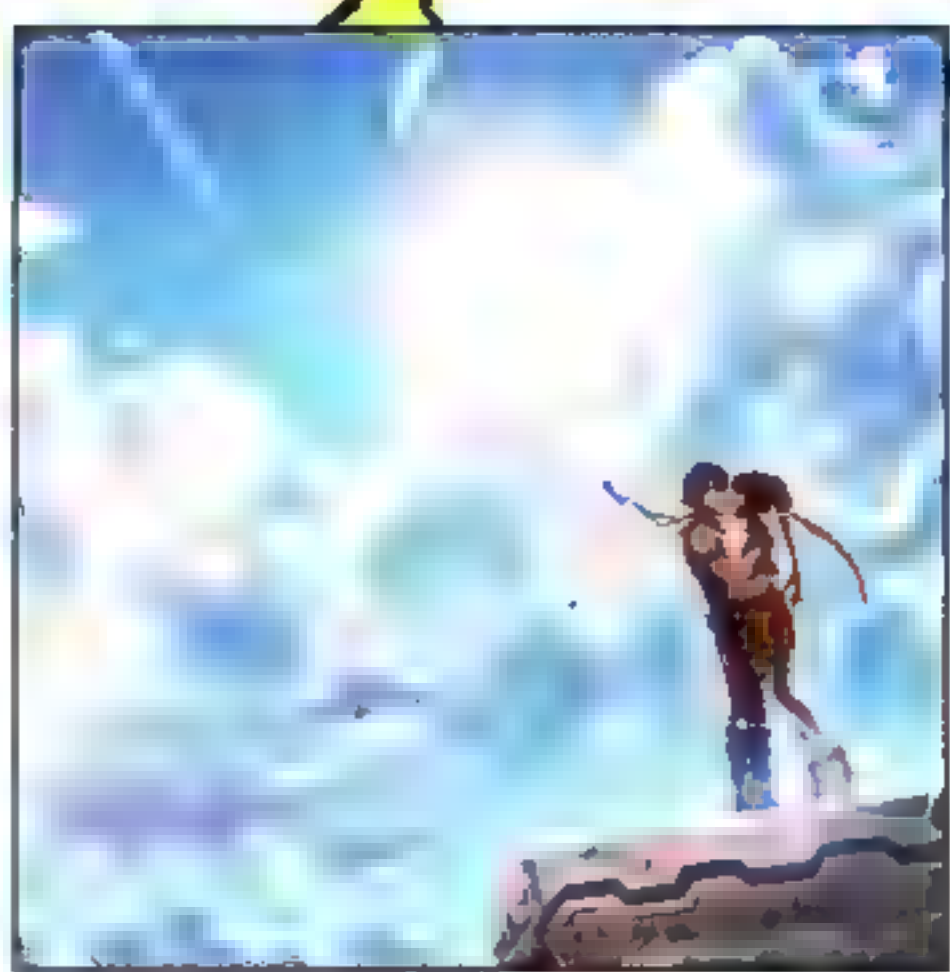
A 核心危机又剧终了，时隔两年，再次重温，还是不免心碎。扎克斯为救克劳德在米德加尔的野外与神罗士兵的一战，从技术上来说就算没有D.M.W的帮助我也能用药来堆，一点小兵算什么，那怕是一万，就算是十万，我

也能杀完。只要给我个数给我时间，我就能让扎克斯活下去。可实际上呢？最后战的第一回合，扎克斯还身手自如，这是我最有信心的，虽然D.M.W在瓦解，一个个羁绊从D.M.W中消失。最后一战中，当进入D.M.W时不再是记忆碎片，而是一段段的记忆。可最后，三个头像都白了，再也不能帮助我了。但这都不是问题，特种兵的骄傲——怎么可能败给小兵。但历史已定，以后的天空将是属于克劳德的，扎克斯最终要走上英雄的末路。这一回合交给我时间，源源不断的士兵没有尽头，但我不会倒下。可是剧情不允许我们逆天，打到一半，屏幕淡出。一片漆黑，只有扎克斯和敌人战斗的声音。声音结束，镜头转入，扎克斯浑身是伤——他解决了所有敌人。神罗的直升机又来了，三个士兵又和扎克斯战斗。这时的扎克斯已没了力气，脱着巨剑一瘸一拐的走向敌人。举剑也是超慢。但我不服输，毕竟只有三个，要拼！我盯着一个兵用致命打，打了N多个9999，那兵就是不死。镜头又淡出，进入CG。一个兵对着扎克斯扫射，扎克斯中弹倒地。我们以扎克斯的视角听到扎克斯的喘气声，看到一个兵过来对准了枪口。“砰”，我生命值降为了0，但奇迹般的出现了爱丽斯的D.M.W。正是因为爱丽斯，扎克斯才一定要回来米德加尔。和爱丽斯的记忆全部倒着重现，最后又想起了爱丽斯的“莫西~莫西~”。若爱丽斯的D.M.W能达成，不仅满血还要加无敌。可最后爱丽斯的头像变白时，结束了。进入了结尾CG，扎克斯将他从安吉尔手中接来的剑又交到了克劳德的手上。要他活下去，“因为他是扎克斯生存的证明”。扎克斯去了，看到了爱丽斯不在惧怕天空（扎克斯一直想带爱丽斯去看天空，可一去就是四年，最后也没回来），欣慰啊。看到克劳德的成长，他又站在了扎克斯当年站的火车的那个地方。我知道，战士的骄傲永存。



Q 关于《空之轨迹》三部曲。玩完FC了，第二作SC可以继承前作的存档吗？空轨三作之间的存档继承有什么用啊？顺带一提，我去PSP店里下SC，可老板告诉我，SC有两个镜像，玩到一半时得退出换镜像，还得改名，有那么麻烦吗？

——某网友



A 继承FC存档的效果

1、人物等级

继承FC存档后可以继承艾丝蒂尔一人的初始等级，但不低于35级，不高于40级，如果不继承FC，SC开始时小艾一律35级。只继承小艾一个人的等级，其他队员要到以后才入队，他们入队的时候都是固定的等级，和继承无关。

2、物品奖励

此效果无法一开始就看到。必须在训练场拿到新型导力器后和克鲁茨的对话中获得。切勿急躁

如果继承FC存档，那么在SC序章开始可以得到一些奖励物品。只要继承FC存档便可得“机械手套”（饰品，STR+10 DEF+10）；如果FC最后的BP高于345，除了上面的以外还可得“土人偶”（饰品，战斗不能时HPEPCP完全回复）“圣灵药”（药，复活且HP全满）

如果BP达到368（最高），那么除了上面所有奖励外，还可以得到“幸运”（回路，时3地1空1，敌人掉落物品几率提高30%），如果不继承FC，将没有这些奖励。

3、准游击士手册以及部分剧情、对话

此项效果无法一开始就看到。准游击士手册需要在训练场获得；其他剧情和奖励必须在以后的游戏流程中才能进行确认。只要继承FC存档，那么SC的物品栏中便会多一本准游击士手册，里面的记录跟你FC中的完全一样。

不少SC支线任务中会继续跟FC中的NPC打交道，如果你继承了FC的存档，那么剧情跟不继承时的略有不同。

如果继承FC存档，根据FC的完成情况，在SC的支线任务中、以及和某些NPC对话时，可能会多得到一些奖励，例如“阴阳”回路（第二章末的投宿客人的搜索支线任务）、还魂粉（第五章和帕斯超市药店老人对话）、苦西红柿 明治（第二章和蔡斯酒馆老板对话）等等。

如果不继承FC，将没有准游击士手册，也无法得到那些奖励物品。（这些物品不继承也可以通过其他途径得到，但是要比较晚才能拿到，或者要花钱买，而且有些是稀有物品你不继承就少拿一个了）

PS 除此以外的东西（如米拉、耀晶片、武器、装备、回路、料理、药品、食材、书籍等）都无法从FC继承。不要妄想把FC中的物品继承到SC里面。

有很多不平凡的平凡大众在支撑着这个社会，又有什么在支撑着他们呢？



汤米漫画专栏

作者：汤米



比如……这个小胖子。

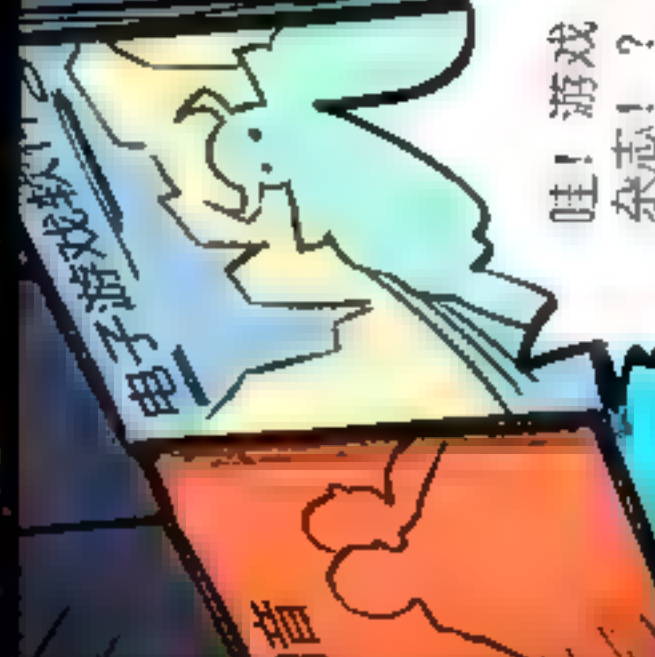
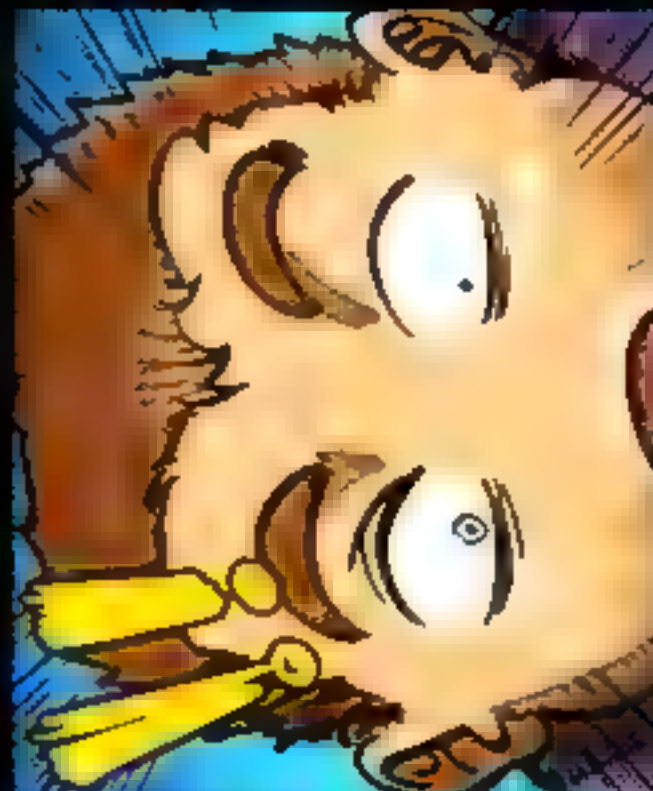
逃课的小胖子和电软的第一次亲密接触是这样的……



补习班好无聊！

潜行靠近书报亭……

没给老师瞧见吧？



哇！游戏杂志！

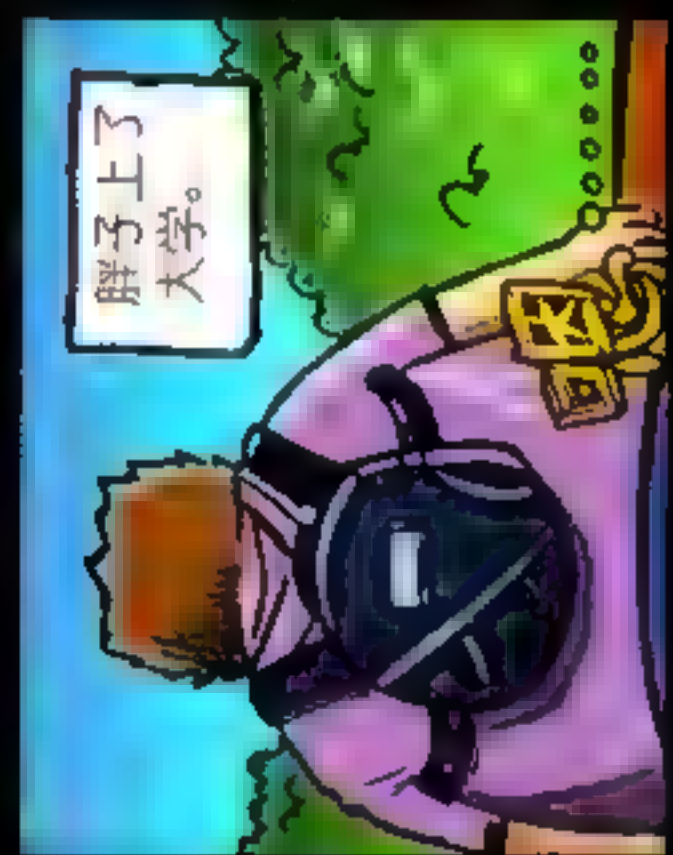


《塞尔达传说-风之韵》、《光环》的介绍，让这个小胖子看得不亦乐乎。

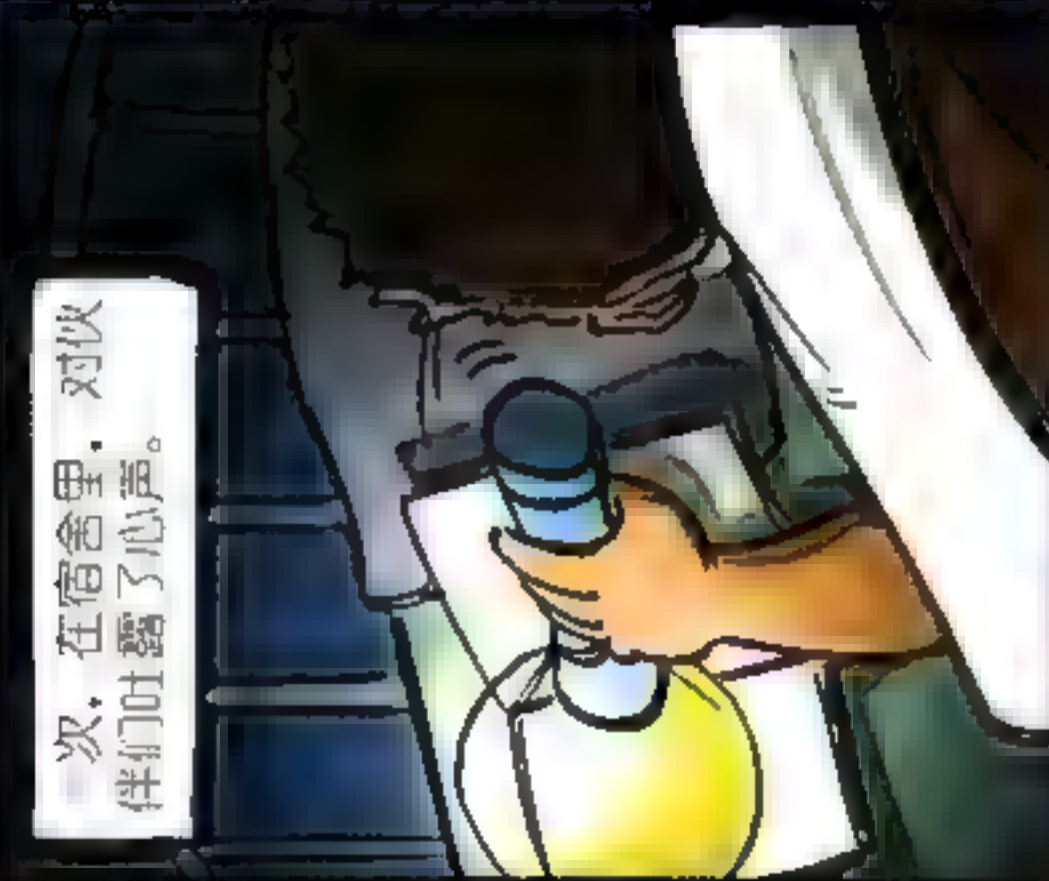
就这样他上了贼船。



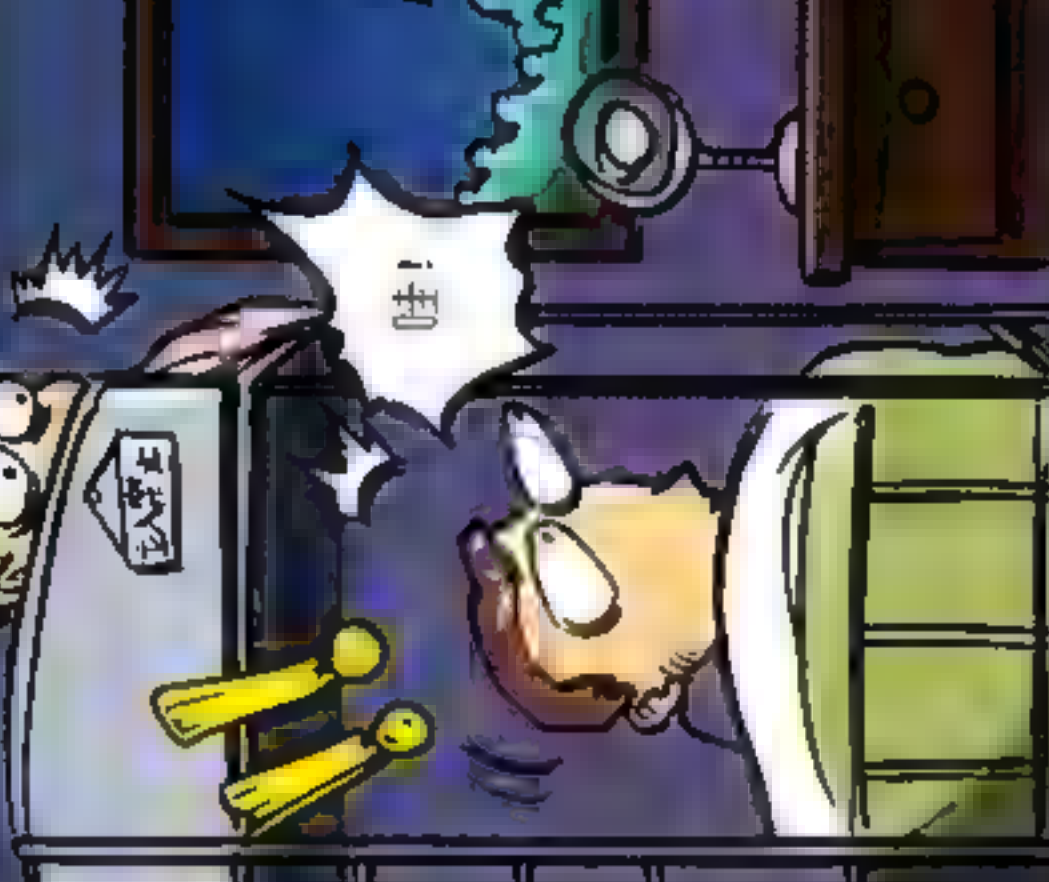
眼睛一闭，睡……



胖子上了大学。

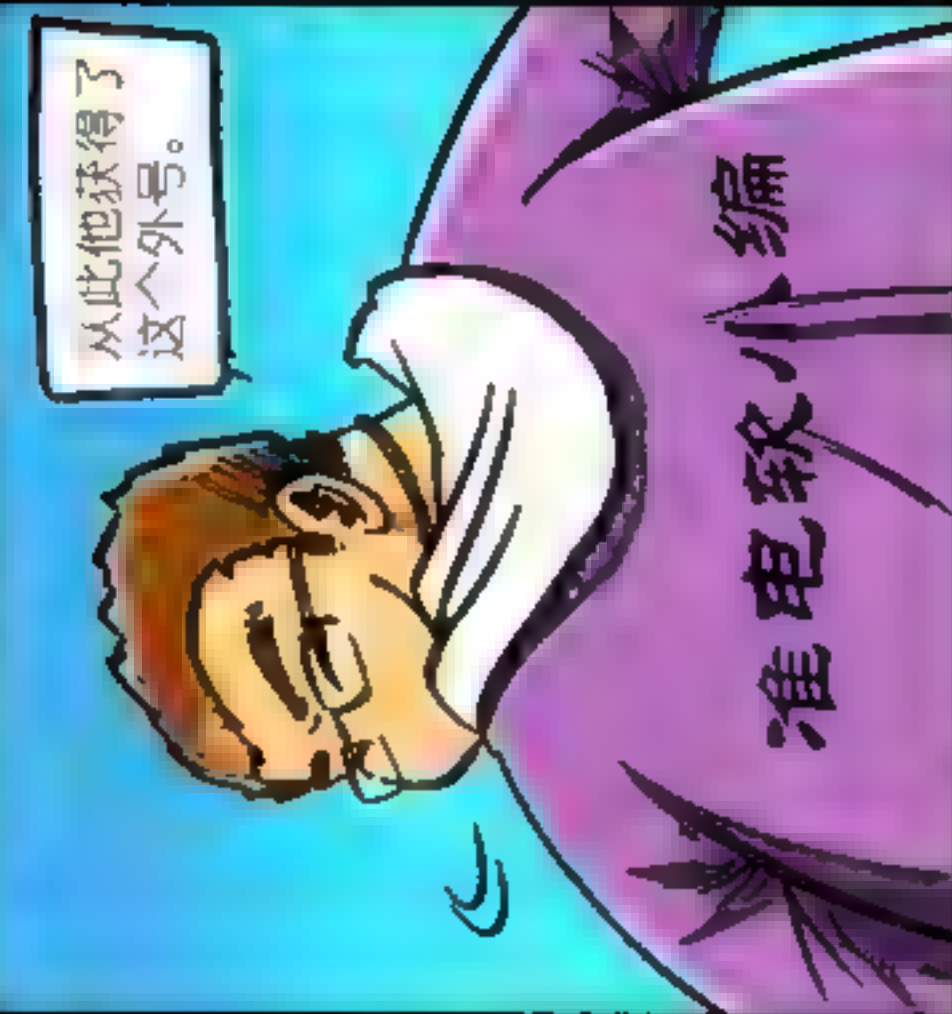


次，在宿舍里，对伙伴们吐露了心声。



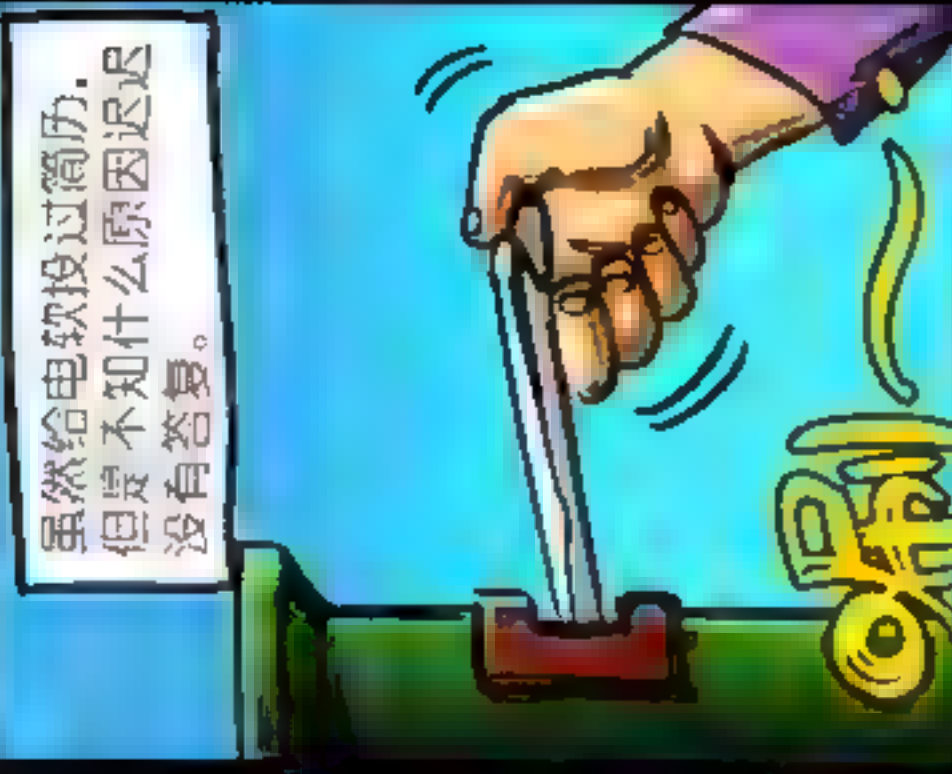
哇！

我要当电软小编！

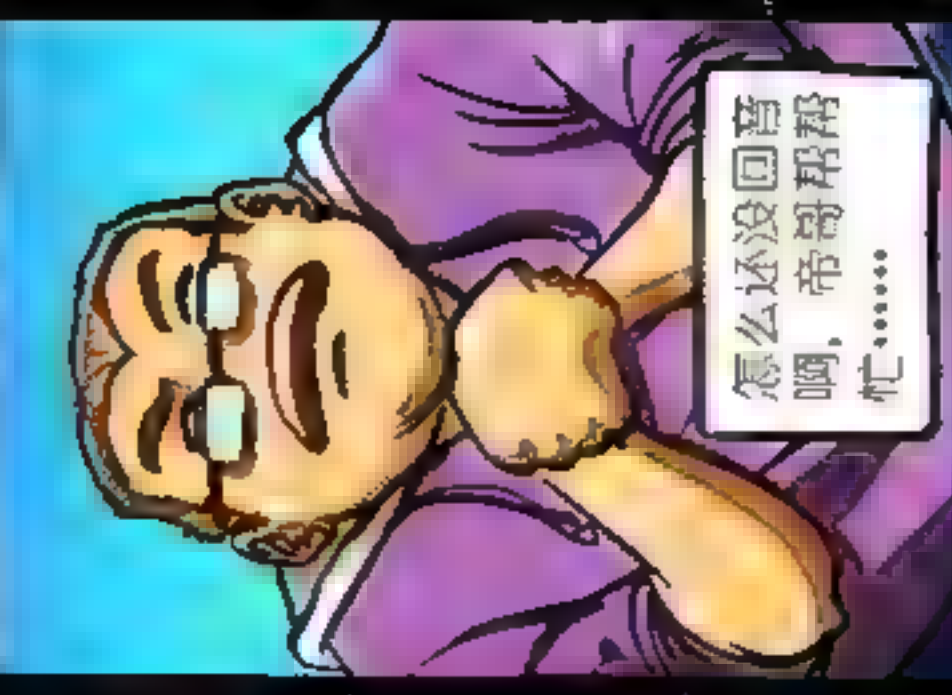


从此他获得了这个外号。

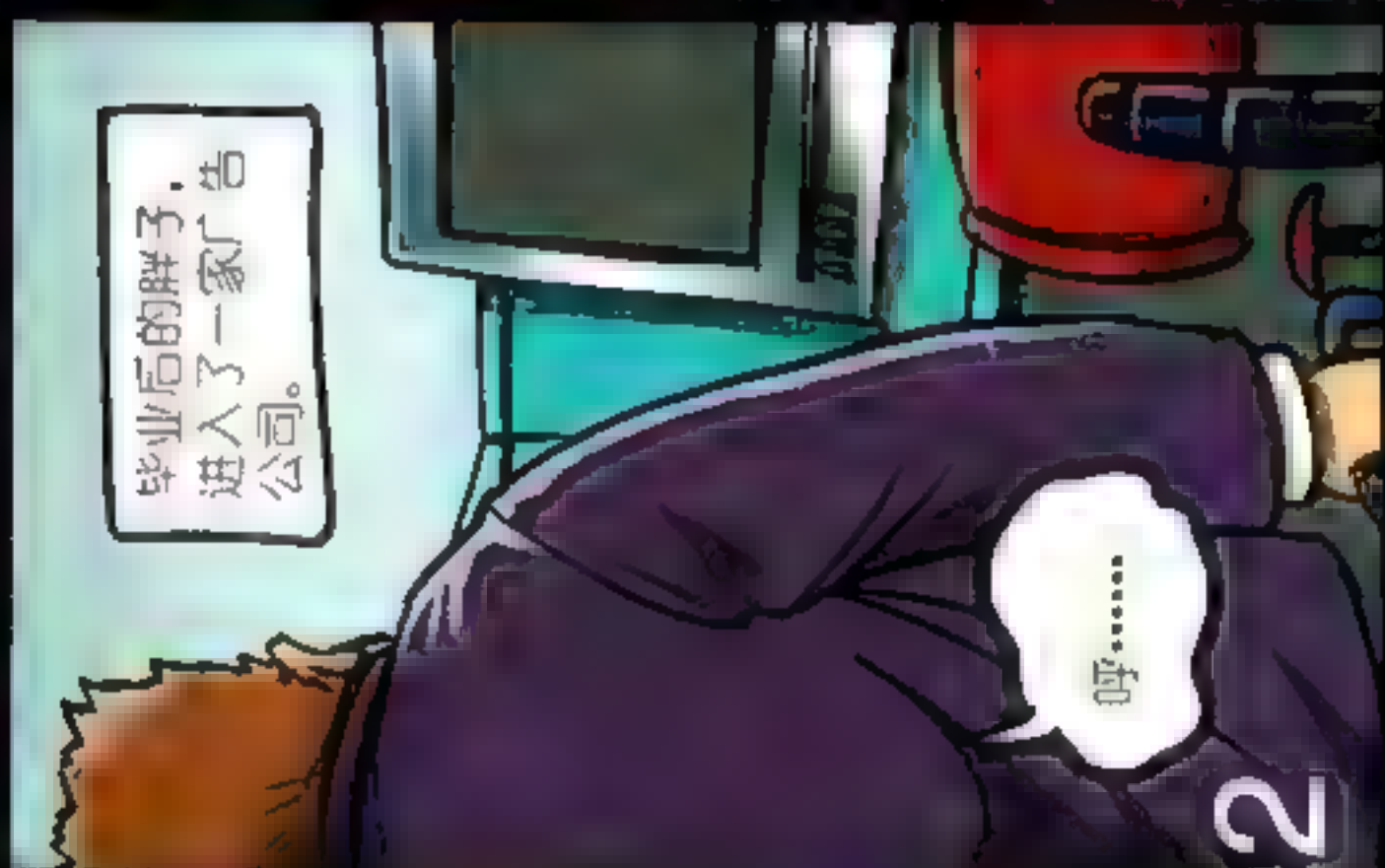
准电软小编



虽然给电软投过简历，但是不知什么原因迟迟没有答复。



怎么还没回音啊，帝哥帮帮忙……



毕业后的胖子，进入了一家广告公司。

呼……



同事们都在谈车谈房却没人跟胖子谈游戏。

说吧，什么都是好的……



为了繁忙的工作时
常出差，也不能照
顾奶奶.....

奶奶您注意
身体啊！

哎，哎.....

胖子想起了自己
最初的梦想，不
禁蹒跚.....

.....自己的一生
是否会这样平凡
下去？

这时，他接到了
一个来自爆炸头
某大叔的电话。

明天来面试

付出了混杂汗水与鼻涕
的努力，此胖子顺利成为
《电软》的一份子。

梦想，就这样实
现。他也有了自
己的编辑名。

一起街霸斗，熬到
深夜截稿，一起刀
笔刀侃大山.....

胖子，过来帮我这
个Boss过一下！

这都不算事儿！

但是，激情过后，总
要面对VERY HARD模
式生活下的压力.....

压力、如滚雪球越
滚越大.....终有一天
会爆发。

3

人，
不能只靠梦想活着

胖子挣扎着迎
交了辞呈。

“各自奔前程
的身影，匆匆
渐行渐远”

“那时陪伴我们
的人哪，你们如
今在何方？”

这个胖子，
我们喜欢叫
他雪。

却是一个互道
离别的季节。

他名字中的
“十二月”.....

谁承想.....

4

完



与《战国BASARA3》的不同点

- 新增了可操作角色、新招式、新关卡，以及新模式等。
- 人物最高等级从之前的100级变更为了200级。
- 武器取消了同种类甲乙之分，统一成了每种一把的模式。
- 同种武器除了有之前的等级区分之外，这次还可以通过在关卡中达成特定的要求提升武器的攻防等数值。
- 在战前可以选择人物战极或战刻。
- 在商店中可以购买武器，每人分别可以购买三种，而这三种武器也只可以在商店购买，不能在关卡中取得。
- 前作中需要反复刷取的资源在本作中只需要取得一次即可。
- 可以在商店中花钱升级角色能力，对应各种资源，每种只能购买升级一次。
- 装具的获得率也大大提高，而且在商店中可以购买装具，不过价格不菲。
- 之前每人的四字真言装具整合成了一个，这样可以节省很多装具槽。
- 每关结束后有机会获得商店的抽签奖励，在商店中按△键可以抽奖，最高奖项是可以免费获得任意一种商品。
- 在前作中很是鸡肋的钱在本作中变得非常重要，而在本作中获得金钱也变得容易了很多。
- 整个游戏都呈现出一种欢乐无比的爽快感，这也对应了本作的副标题“宴”。
- 连击以及杀人数可以很轻松的提升，让游戏爽快感倍增。
- 天下统一模式中增加了下注赌博的新系统。



武器相关

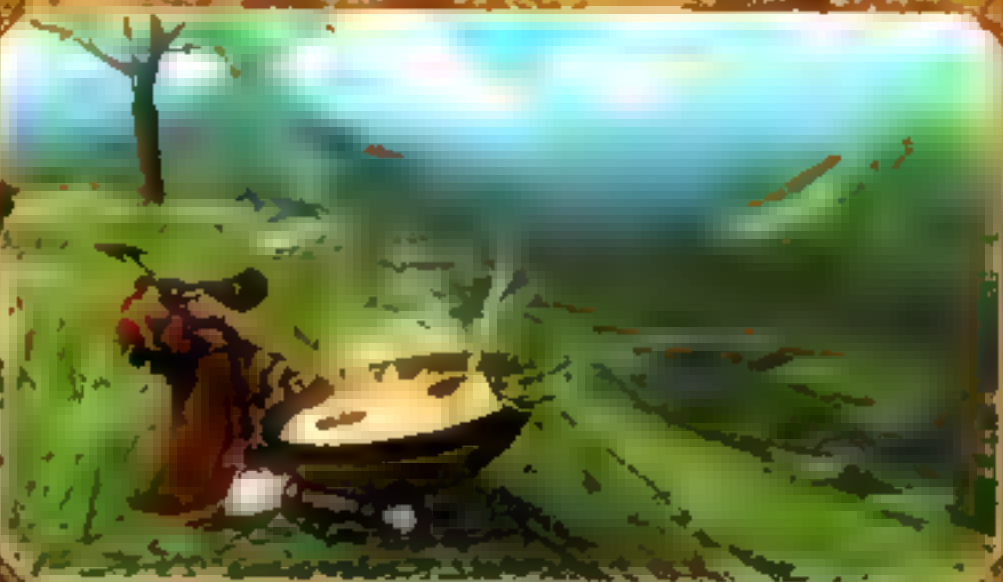
- 每名角色都有七种不同属性的武器。
 - 武器的最大等级为100级。
 - 武器可以装备的装具槽最多有六个，武器自身附带装具除外。
 - 战斗后武器还可以提升攻击防御等数值，各数值的最大值为
- 体力 + 10000 攻击力 + 500 防御力 + 300 BASARA + 100% Burst + 100%
- 所有角色的七种武器都一样的属性配置规律，下表供玩家参考



名称	自带装具	注释	武器属性	初期攻击力	入手方法
第一把武器	无	角色的基本武器	无	52	初期装备
第二把武器	六神の数珠	攻击时属性附加效果增加	角色属性 + 5%	152	商店购入(价格 5000)
第三把武器	経験のかんざし	BASARA槽更容易积攒，并且每击倒一个敌人增加5石经验	无	301	难易度「難しい」以上随机获得
第四把武器	六道輪廻	攻击时属性附加效果增加	角色属性 + 10%	403	难易度「難しい」以上随机获得
第五把武器	バサラ富くじ引換券	获得商店抽奖箱获得率上升，日本游戏中无效	角色属性 + 10% (有个别角色+15%)	504	商店购入(价格 150000)
第六把武器 (无铭)	共振の双振り	基本性能很低的武器，但是1P和2P同时装备会是武器的攻击力变成原先的两倍	无	104	商店购入(价格: 100000)
第七把武器 (山吹)	没有装具槽	金色的武器，不能装备装具，但是可以使入手的玉手箱变成豪华玉手箱，在日本游戏中无效	无	403	褒美引換券报酬，与难度无关

角色专属装具一览表

装具名称	对应角色	装具效果
天我独尊	松永久秀	保持焰界状态出击，不能解除
仁吼義俠	片仓小十郎	初期就是无月极杀的状态出击，不能解除
蒼天疾駆	猿飞佐助	奔跑、跳跃以及回避的时候影分身会进行攻击
無明秋夜	小早川秀秋	体力全满时的「もぐもぐ金吾」食物变成豪华状态，普通状态的食物可以回复体力
慈眼傍観	天海	初期就是「代償的 絶頂」状态，不能解除
勿怪跳躍	最上义光	使用挑衅的时候变成假死状态，这时候体力和BASARA缓慢回复
青天白日	立花宗茂	初期就是带电状态，「千切」的Hit数+2
古今奔放	大友宗麟	被玩家控制的士兵能力大幅上升，受到的伤害变成普通状态时的三倍
神速聖將	上杉谦信	神域发动后移动速度上升，攻击附加冰属性，而且神域的恢复效果时间变长
月下為君	かすが	不管什么攻击，被击中的敌人变成捆绑状态
豪放磊落	前田利家	移动加快，而且所有的固有技和固有奥义都得到了强化
賢才瞬麗	まつ	召唤的动物攻击力变成两倍
老成剛毅	北条氏政	「北条家最高灸」和「北条家栄光盛衰」的持续效果时间变成普通状态时的二倍
戰神霸王	武田信玄	移动加快，而且所有的固有技和固有奥义都得到了强化
東照槍規	德川家康	一带着帽子的状态出击，蓄力时间缩短
君子殉凶	石田三成	(恐慌)无限制使用，任何武器都可以附加15%的暗属性
寥星跋扈	大谷吉继	瞄准敌人攻击后Hit数+3，而且附加暗属性
煙鳥翔華	雜賀孙市	普通攻击的时候子弹变成火箭弹，但是只有装备マグナム时候会变化
機略重鈍	黑田官兵卫	回转技使用的时候回转的圈数大幅增加，另外在回避的时候会在地上设置炸弹
純白可憐	鶴姫	被泡泡包在里面，在此期间冲刺碰到敌人的话泡泡会把敌人包起来，包着自己的泡泡一定时间后会消失并不会再出现，使用BASARA技之后可以再次使用
奥州筆頭	伊达政宗	初期就是(WAR DANCE)六刀流的状态，不能解除
天崩絶槍	真田幸村	初期就是(熱血大噴火)使用的状态，不能解除
絢麗豪壯	前田庆次	挑衅的时候周围的敌人会跟着一起跳舞，这时候BASARA槽慢慢回复
天衣無縫	长曾我部元亲	四缚的网威力变大，可以捕获一部分的敌方武将
诡計智將	毛利元就	设置陷阱的时候处于スーパーアーマー状态，并且陷阱的持续时间变为普通状态时的两倍
一刀必殺	岛津义弘	对敌人一击必杀，但是自己被攻击到也是一击必杀
戦国最強	本多忠胜	各固有奥义的时间限制取消，在电磁形态时体力不会减少
疾風翔働	风魔小太郎	在空中的攻击连击数3倍，并且全部都是会心一击
幻妖言惑	お市	体力为零的时候可以复活一次，并且体力全满体力
征天魔王	织田信长	战刻以及战极的持续时间大幅增加



装具一览表

装具名称	作用	入手方法
鈍色の猛牛	HP上升(+2000)	战场获得
赤銅の猛牛	HP上升(+3000)	战场获得
黄金の猛牛	HP上升(+4000)	战场获得
鈍色の若獅子	攻击力上升(+100)	战场获得
赤銅の若獅子	攻击力上升(+200)	战场获得
黄金の若獅子	攻击力上升(+300)	战场获得
鈍色の老亀	防御力上升(+150)	战场获得
赤銅の老亀	防御力上升(+250)	战场获得
黄金の老亀	防御力上升(+400)	战场获得
鈍色の猪突	BASARA攻击力上升(+200)	战场获得
赤銅の猪突	BASARA攻击力上升(+300)	战场获得
黄金の猪突	BASARA攻击力上升(+400)	战场获得
鈍色の大鯰	一击击杀敌人可以获得3两	战场获得
赤銅の大鯰	一击击杀敌人可以获得4两	战场获得
黄金の大鯰	一击击杀敌人可以获得5两	战场获得
鈍色の螭螂	濒死时攻防上升(+200)	战场获得
赤銅の螭螂	濒死时攻防上升(+300)	战场获得
黄金の螭螂	濒死时攻防上升(+400)	战场获得
鈍色の大八車	提升运气 获得玉手箱和武器变成豪华的几率增加(+10)	战场获得
赤銅の大八車	提升运气 获得玉手箱和武器变成豪华的几率增加(+12)	战场获得
黄金の大八車	提升运气 获得玉手箱和武器变成豪华的几率增加(+14)	战场获得
鈍色の百足	破防后敌人更容易进入失神状态(小)	战场获得
赤銅の百足	破防后敌人更容易进入失神状态(中)	战场获得
黄金の百足	破防后敌人更容易进入失神状态(大)	战场获得
鈍色の肩当	自己被破防后不易进入失神状态(小)	战场获得
赤銅の肩当	自己被破防后不易进入失神状态(中)	战场获得
黄金の肩当	自己被破防后不易进入失神状态(大)	战场获得
鈍色の蝙蝠	防御中缓慢回复体力(小)	战场获得
赤銅の蝙蝠	防御中缓慢回复体力(中)	战场获得
黄金の蝙蝠	防御中缓慢回复体力(大)	战场获得

接下一页

鈍色の猛虎	战刻/战极发动时攻击力提升 +300	战场获得
淡黄の猛虎	战刻/战极发动时攻击力提升 +400	战场获得
黄金の猛虎	战刻/战极发动时攻击力提升 +500	战场获得
鈍色の南瓜	降低自己的攻击力 (-5%)	战场获得
薄黄の南瓜	降低自己的攻击力 (-10%)	战场获得
黄金の南瓜	降低自己的攻击力 (-15%)	战场获得
鈍色の扇子	对敌方阵大将的攻击力上升 +300 日本游戏中无效	战场获得
日輪の扇子	对敌方阵大将的攻击力上升 +400 日本游戏中无效	战场获得
黄金の扇子	对敌方阵大将的攻击力上升 +500 日本游戏中无效	战场获得
鈍色の三桜	装备属性武器后属性攻击几率上升 +5%	战场获得
珊瑚の三桜	装备属性武器后属性攻击几率上升 +7%	战场获得
黄金の三桜	装备属性武器后属性攻击几率上升 +9%	战场获得
鈍色の跳蟹	弹反攻击力上升 (+2000)	战场获得
枯茶の跳蟹	弹反攻击力上升 (+2500)	战场获得
黄金の跳蟹	弹反攻击力上升 (+3000)	战场获得
鈍色の飞蝗	空中攻击力上升 (+400)	战场获得
浅緑の飞蝗	空中攻击力上升 (+500)	战场获得
黄金の飞蝗	空中攻击力上升 (+600)	战场获得
鈍色の鉾	连续技第一段攻击力上升 (+500)	战场获得
青鈍の鉾	连续技第一段攻击力上升 (+600)	战场获得
黄金の鉾	连续技第一段攻击力上升 (+700)	战场获得
鈍色の汗馬	战斗10秒钟内攻击力大幅增加 (+4000) 装备复数个时 数合算	战场获得
唐茶の汗馬	战斗15秒钟内攻击力大幅增加 (+4000) 装备复数个时 数合算	战场获得
黄金の汗馬	战斗30秒钟内攻击力大幅增加 (+4000) 装备复数个时 数合算	战场获得
鈍色の握飯	回复道具效果上升 (+5%)	战场获得
白銀の握飯	回复道具效果上升 (+10%)	战场获得
黄金の握飯	回复道具效果上升 (+15%)	战场获得
鈍色の海貝	每增加一个我方阵地后攻击力上升 (+70) 日本游戏中无效	战场获得
紺碧の海貝	每增加一个我方阵地后攻击力上升 (+80) 日本游戏中无效	战场获得
黄金の海貝	每增加一个我方阵地后攻击力上升 (+90) 日本游戏中无效	战场获得
鈍色の古龍	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升 (+700)	战场获得
青穹の古龍	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升 (+800)	战场获得
黄金の古龍	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升 (+900)	战场获得
鈍色の雌鷄	副武将进行BASARA援护后攻防上升 (+50) 最多十次	战场获得
牡丹の雌鷄	副武将进行BASARA援护后攻防上升 +60 最多十次	战场获得
黄金の雌鷄	副武将进行BASARA援护后攻防上升 +70 最多十次	战场获得
炎のお守り	我方不受火属性追加伤害	战场获得
雷のお守り	我方不受雷属性追加伤害	战场获得
水のお守り	我方不受水属性追加伤害	战场获得
风のお守り	我方不受风属性追加伤害	战场获得
暗のお守り	我方不受暗属性追加伤害	战场获得
光のお守り	我方不受光属性追加伤害	战场获得
射手殺しの印	给予远距离攻击的敌人 1 倍的伤害	战场获得
盾殺しの印	给予有盾牌的敌人 3 倍的伤害 盾牌一击必破	战场获得
剛力殺しの印	给予体型巨大的敌人 1 倍的伤害	战场获得
忍者殺しの印	给予忍者 3 倍的伤害	战场获得
からくり殺しの印	给予机关类 4 倍的伤害	战场获得
畜生殺しの印	给予动物类敌人 3 倍的伤害	战场获得
ごますり棒	我方士兵夸势自己	战场获得
ハゲましかつら	战力1万	战场获得
熱唱びわ	战斗中音乐是OP	BASARA音下 (价格 12000)
熱唱こと	战斗中音乐是ED	称号200P
自演のつづみ	战斗中音乐是控制人物主题曲	战场获得
心援の竹笛	战斗中音乐是副武将人物主题曲 (双人游戏是无效)	难以上难变战场获得
イ蔵の笛	受到弓箭和火枪攻击不会产生硬直	战场获得
又兵衛のり配	BASARA技Hits数+1	战场获得
追撃の手刺	骑马时Hits数+1	战场获得
三位一体の宝飾	HP BASARA槽 战刻槽全满时Hits数+1	BASARA商店 (价格 35000)
時をかける鞭	骑马时不受攻击时连击数不会中断	战场获得
黄金の小槌	100人斩出现「打ち出の小槌」	战场获得
常闇の眼鏡	HP不显示 结算时经验值倍率+0.5	战场获得
栄光の杯	完成特别恩赏之后的经验值2倍 (日本游戏中无效)	BASARA商店 (价格 18000)
備えの神水	BASARA槽全满出战	战场获得
戦刻の名湯	战刻槽全满出战	战场获得
上杉の塩	敌方全体血量变成两倍	称号400P
跳躍の刺客	跳跃攻击可能出现金钱	战场获得
神の名刀	剑剧胜利后HP回复 (双人游戏是无效)	BASARA商店 (价格 12000)
目ましの鉦	气绝状态恢复快	BASARA商店 (价格 10000)
あぶく銭の財布	金币比率+4 但是受到攻击后金币变为 半	战场获得
罵詔雑言の舌	挑衅时BASARA槽增加	战场获得

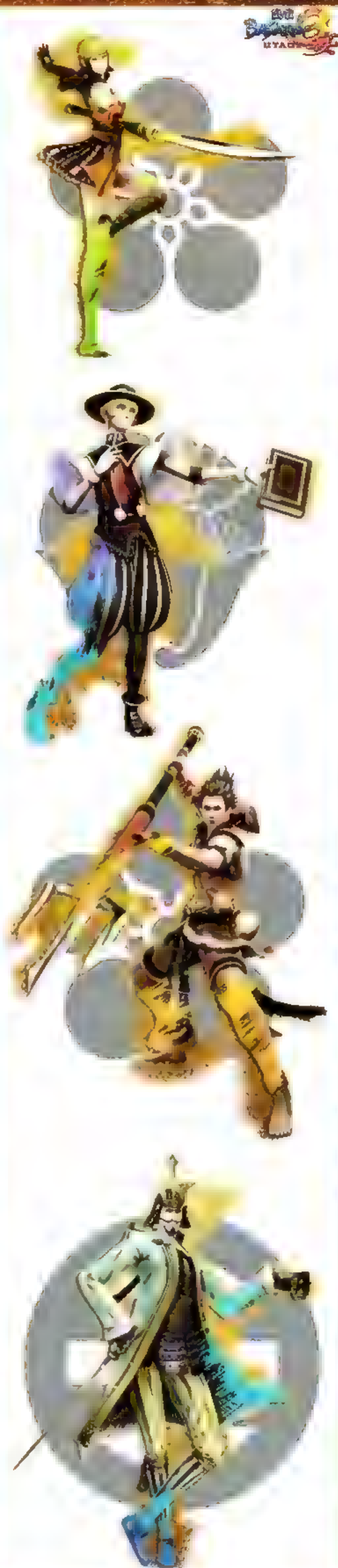


仲间相关一览表

仲间名称	类型	能力 (普通/MAX)	能力效果 (普通/MAX)	仲间取得方法
朝仓义景	防御	装具献上率上升 装具献上	在关卡中不死亡的情况下, 装具的献上率提升 在关卡中不死亡的情况下, 必定会献上装具	日本游戏25通关后获得
姉小路頼綱	攻击	损害軽減 损害大軽減	受到敌人的攻击伤害降低10% 受到敌人的攻击伤害降低20%	日本游戏28通关后获得
尼子晴久	防御	资金寄付 资金贈呈	在关卡中不死亡的情况下, 增加200两收入 在关卡中不死亡的情况下, 增加500两收入	日本游戏01通关后获得
安国寺忠琼	回复	诱爆术 高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态 爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏26通关后获得
井伊直政	攻击	无伤の报偿 无伤の大报偿	玩家无伤过关的话奖励1500两 玩家无伤过关的话奖励3000两	日本游戏24通关后获得
石田三成	攻击	常闇 暗!!	玩家与仲间的暗属性发动几率增加 玩家与仲间的暗属性发动几率大幅增加	日本游戏10通关后获得
几野员昌	攻击	钢铁の味方 钢铁の友	玩家在钢铁的场合中仲间会自动辅助技能攻击 玩家在钢铁的场合中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏28通关后获得
稲叶正成	攻击	资金寄付 资金贈呈	在关卡中不死亡的情况下, 增加200两收入 在关卡中不死亡的情况下, 增加500两收入	日本游戏11通关后获得
上杉謙信	攻击	冷氣 凍気	玩家与仲间的冰属性发动几率增加 玩家与仲间的冰属性发动几率大幅增加	日本游戏24通关后获得
宇喜多秀家	攻击	女の味方 女の友	玩家是女性的时候仲间会自动辅助技能攻击 玩家是女性的时候仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏21通关后获得
内ヶ島氏理	攻击	洞窟好き 探検隊長	在洞窟中仲间会自动辅助技能攻击 在洞窟中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏25通关后获得
宇都宮広綱	攻击	石高寄付 石高贈呈	在关卡中仲间没有死亡的话, 奖励500石经验 在关卡中仲间没有死亡的话, 奖励1000石经验	日本游戏16通关后获得
お市	防御	常闇 暗!!	玩家与仲间的暗属性发动几率增加 玩家与仲间的暗属性发动几率大幅增加	日本游戏25通关后获得
织田信长	攻击	天下布刃 天上布刃	我方全体攻击力增加5% 我方全体攻击力增加10%	日本游戏31通关后获得
太田資正	防御	小運招き 大運招き	在关卡中不死的时候运气上升 在关卡中不死的时候运气大幅上升	日本游戏09通关后获得
大谷吉継	防御	常闇 暗!!	玩家与仲间的暗属性发动几率增加 玩家与仲间的暗属性发动几率大幅增加	日本游戏11通关后获得
大友宗麟	防御	貧乏神 福之神	在关卡中仲间不死亡的话奖励10两 在关卡中仲间不死亡的话奖励1000两	日本游戏07通关后获得
大野直昌	攻击	海好き 海大好き	海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击 海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏15通关后获得
大祝安胜	防御	装具献上率上升 装具献上	在关卡中不死亡的情况下, 装具的献上率提升 在关卡中不死亡的情况下, 必定会献上装具	日本游戏28通关后获得
奥村永福	攻击	资金献上率上升 资金献上	在关卡中仲间不死亡的情况下, 金钱的献上率提升 在关卡中仲间不死亡的情况下, 必定会献上金钱	日本游戏29通关后获得
鬼小島弥太郎	攻击	剣劇強化 剣劇大強化	剑剧胜利后的攻击伤害上升 剑剧胜利后的攻击伤害大幅上升	日本游戏10通关后获得
鬼庭良直	攻击	巨漢押し 巨漢大押し	对刚力兵和铁槌兵状态有利 对巨型敌人状态有利	日本游戏04通关后获得
かすが	防御	一蓮托生 一心同体	玩家回复体力时仲间体力同样回复 玩家回复体力时仲间体力大幅回复	日本游戏21通关后获得
片倉小十郎	防御	一蓮托生 一心同体	玩家回复体力时仲间体力同样回复 玩家回复体力时仲间体力大幅回复	日本游戏02通关后获得
加藤段藏	攻击	試練のとき 开眼	仲间受到的伤害变为1.5倍 仲间受到的伤害变为3倍	日本游戏18通关后获得
蒲生氏郷	防御	资金献上率上升 资金献上	在关卡中仲间不死亡的情况下, 金钱的献上率提升 在关卡中仲间不死亡的情况下, 必定会献上金钱	日本游戏30通关后获得
蒲生頼朝	防御	无伤の小運 无伤の大運	玩家没有受到攻击是运气上升 玩家没有受到攻击是运气大幅上升	日本游戏03通关后获得
北信愛	防御	损害軽減 损害大軽減	受到敌人的攻击伤害降低10% 受到敌人的攻击伤害降低20%	日本游戏22通关后获得
吉川元春	攻击	男の味方 男の友	玩家是男性角色的时候仲间会自动辅助技能攻击 玩家是男性角色的时候仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏23通关后获得
キャッチャー 守口	攻击	资金献上率上升 资金献上	在关卡中仲间不死亡的情况下, 金钱的献上率提升 在关卡中仲间不死亡的情况下, 必定会献上金钱	日本游戏15通关后获得
吉良親貞	防御	海好き 海大好き	海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击 海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏15通关后获得
霧隠才藏	防御	忍押し 忍大押し	对下忍的状态有利 对忍者的状态有利	日本游戏18通关后获得
九 政実	攻击	アシスト報酬 アシスト大報酬	辅助之后可以获得100两, 最多十次 辅助之后可以获得300两, 最多十次	日本游戏08通关后获得
三浦元相	回复	无伤の小運 无伤の大運	玩家没有受到攻击是运气上升 玩家没有受到攻击是运气大幅上升	日本游戏17通关后获得
赤井通康	攻击	无伤の小運 无伤の大運	玩家没有受到攻击是运气上升 玩家没有受到攻击是运气大幅上升	日本游戏29通关后获得



田官兵卫	防御	诱爆术	爆炸兵即变为倒计状态	日本游戏12通关后获得
		高度诱爆术	爆炸兵即变为倒计状态	
田长政	防御	石高倍率上升	战斗中设有死亡的情况下经验值倍率增加0.2	日本游戏17通关后获得
		石高倍率大上升	战斗中设有死亡的情况下经验值倍率增加0.3	
野通直	防御	夕焼け好き	在日落前的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏21通关后获得
		夕焼け番长	在日落前的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
后藤又兵卫	攻击	援护强化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏22通关后获得
		真援护强化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
早川隆景	防御	夜好き	在夜晚的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏25通关后获得
		夜の王	在夜晚的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
早川秀秋	回复	石高寄付	在关卡中仲司没有死亡的话,奖励500石经验	日本游戏04通关后获得
		石高贈呈	在关卡中仲司没有死亡的话,奖励1000石经验	
贺利市	攻击	火火	玩家和仲司的火炎属性发动几率提升	日本游戏13通关后获得
		红莲	玩家和仲司的火炎属性发动几率大幅提升	
贺孙六	攻击	山好き	在山丘的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏13通关后获得
		山丘の王	在山丘的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
国井忠次	防御	石高倍率上升	战斗中设有死亡的情况下经验值倍率增加0.2	日本游戏17通关后获得
		石高倍率大上升	战斗中设有死亡的情况下经验值倍率增加0.3	
蜂延秀纲	防御	巨刃胁し	对刃力兵和铁槌兵大有利	日本游戏02通关后获得
		巨刃大胁し	对巨型敌人状态有利	
佐竹义重	攻击	援护强化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏06通关后获得
		真援护强化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
三义昌	防御	山好き	在有陷阱的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏30通关后获得
		山大好き	在有陷阱的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
真田幸村	攻击	発火	玩家和仲司的火炎属性发动几率提升	日本游戏10通关后获得
		红莲	玩家和仲司的火炎属性发动几率大幅提升	
真飞佐助	防御	影武者	玩家死亡的时候真飞佐助可以代替死亡一次	日本游戏01通关后获得
		真影武者	玩家死亡的时候真飞佐助可以代替死亡一次	
室秋贞	防御	石高寄付	在关卡中仲司没有死亡的话,奖励500石经验	日本游戏08通关后获得
		石高贈呈	在关卡中仲司没有死亡的话,奖励1000石经验	
七条兼仲	攻击	诱爆术	爆炸兵即变为倒计状态	日本游戏26通关后获得
		高度诱爆术	爆炸兵即变为倒计状态	
柴田胜家	攻击	剑居强化	剑居胜利后的攻击伤害上升	日本游戏23通关后获得
		剑居大强化	剑居胜利后的攻击伤害大幅上升	
吉左近	回复	无伤の石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.3	日本游戏17通关后获得
		无伤の大石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.5	
吉津久	攻击	高速アシスト	BASARA技令却时司从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏22通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
吉津久	防御	资源献上率上升	在关卡中仲司不死亡的情况下资源献上率上升	日本游戏05通关后获得
		资源献上	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
吉津弘	攻击	试斩のとき	仲司受到的伤害变为1.5倍	日本游戏20通关后获得
		刃舞	仲司受到的伤害变为3倍	
吉水宗台	防御	资源献上率上升	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏07通关后获得
		资源献上	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
村光安	攻击	男の味方	玩家是男性角色的时候仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏02通关后获得
		男の友	玩家是男性角色的时候仲司会自动辅助技能攻击	
木重兼	防御	资源献上率上升	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏13通关后获得
		资源献上	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
铃木重朝	攻击	山好き	在有陷阱的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏27通关后获得
		山大好き	在有陷阱的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
一可一存	攻击	无伤の石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.3	日本游戏03通关后获得
		无伤の大石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.5	
武田信玄	攻击	损害軽減	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏27通关后获得
		损害大軽減	受到敌人的攻击伤害降低20%	
上花宗茂	攻击	剑居强化	剑居胜利后的攻击伤害上升	日本游戏06通关后获得
		剑居大强化	剑居胜利后的攻击伤害大幅上升	
中达成贞	攻击	夜好き	在夜晚的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏04通关后获得
		夜の王	在夜晚的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
中达政宗	攻击	雷电	玩家和仲司都附加雷属性攻击的几率上升	日本游戏09通关后获得
		雷神	玩家和仲司都附加雷属性攻击的几率大幅上升	
中达澄	防御	资源献上率上升	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏07通关后获得
		资源献上	在关卡中仲司不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
一曾我部信亲	攻击	からくり好き	在有机体的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏12通关后获得
		からくり大好き	在有机体的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
长曾我部元亲	攻击	発火	玩家和仲司的火炎属性发动几率提升	日本游戏15通关后获得
		红莲	玩家和仲司的火炎属性发动几率大幅提升	
露姬	防御	オトメの魅力	因为少女的魅力使得敌人变得迟钝	日本游戏14通关后获得
		オトナの魅力	因为大人的魅力使得敌人变得迟钝	
大毎	攻击	眼力	锐利的视线让敌人陷入恐慌状态	日本游戏05通关后获得
		邪眼	锐利的视线让敌人陷入失神状态	
森堂高虎	攻击	虎好き	有老虎的场景中仲司会自动辅助技能攻击	日本游戏18通关后获得
		虎大好き	有老虎的场景中仲司会自动辅助技能攻击	
徳川家康	防御	闪光	玩家和仲司的光属性发动几率提升	日本游戏09通关后获得
		光明	玩家和仲司的光属性发动几率大幅提升	



虎	攻击	远吠え	叫声让敌人陷入失神状态	日本游戏16通关后获得
		咆哮	叫声让敌人陷入失神状态并造成伤害	
直江兼続	攻击	小运招き	在关卡中不死的时候运气上升	日本游戏24通关后获得
		大运招き	在关卡中不死的时候运气大幅上升	
南部晴政	攻击	黄泉夜行	玩家死亡之后可以复活一次	日本游戏05通关后获得
		黄泉异行	玩家死亡之后可以复活一次	
新纳忠元	攻击	巨汉肋し	对巨力兵和铁槌兵状态有利	日本游戏06通关后获得
		巨汉大肋し	对巨力敌人状态有利	
芳贺高定	防御	高速アシスト	BASARA技令却时可以从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏10通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
芳贺高球	攻击	虎好き	有老虎的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏11通关后获得
		虎大好き	有老虎的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
服部半蔵	防御	捕物	通缉犯必定会在关卡中出现	日本游戏14通关后获得
		手配书	通缉犯关卡中出现,且玩家可以看通缉犯的位置	
ピッチャー平野	防御	资源献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下资源献上率上升	日本游戏19通关后获得
		资源献上	在关卡中仲间不死亡的情况下资源献上率大幅上升	
平岡頼胜	防御	アシスト報酬	辅助之后可以获得100两,最多十次	日本游戏29通关后获得
		アシスト大報酬	辅助之后可以获得300两,最多十次	
风魔小太郎	攻击	疾风	玩家和仲间的风属性发动几率提升	日本游戏18通关后获得
		风神	玩家和仲间的风属性发动几率大幅提升	
フェアリー武藤	防御	貧乏神	在关卡中仲间不死亡的话奖励10两	日本游戏19通关后获得
		福之神	在关卡中仲间不死亡的话奖励1000两	
フェザー中武	回复	金金奇付	在关卡中不死亡的情况下,增加200两收入	日本游戏19通关后获得
		金金贈呈	在关卡中不死亡的情况下,增加500两收入	
福留亲政	攻击	からくり好き	在有机器的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏12通关后获得
		からくり大好き	在有机器的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
福原貞俊	攻击	无伤の石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.3	日本游戏24通关后获得
		无伤の大石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.5	
北条氏直	防御	无伤の报償	玩家无伤过关的话奖励1500两	日本游戏30通关后获得
		无伤の大报償	玩家无伤过关的话奖励3000两	
北条氏政	攻击	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏26通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
北条幻庵	攻击	装具献上率上升	在关卡中不死亡的情况下,装具的献上率提升	日本游戏20通关后获得
		装具献上	在关卡中不死亡的情况下,必定会献上装具	
北条綱成	攻击	城好き	在城内的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏08通关后获得
		城大好き	在城内的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
本多忠胜	攻击	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏22通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
伝助の隈八	回复	高速アシスト	BASARA技令却时可以从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏09通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
舞兵庫	攻击	銃好き	玩家使用枪械时仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏11通关后获得
		銃大好き	玩家使用枪械时仲间会自动辅助技能攻击	
前田次	攻击	盾力軽減	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏13通关后获得
		盾力大軽減	受到敌人的攻击伤害降低20%	
前田利家	攻击	石高奇付	在关卡中仲间没有死亡的话,奖励500石经验	日本游戏16通关后获得
		石高贈呈	在关卡中仲间没有死亡的话,奖励1000石经验	
真壁氏千	攻击	夕焼け好き	在日落时的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏23通关后获得
		夕焼け番長	在日落时的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
まつ	回复	回復	时常用饭团为玩家补充体力	日本游戏16通关后获得
		大回復	时常用饭团为玩家补充体力,频率更快	
松永久秀	攻击	炎火	玩家和仲间的火属性发动几率提升	日本游戏03通关后获得
		紅蓮	玩家和仲间的火属性发动几率大幅提升	
一好二人衆(长兄)	攻击	劍劇強化	全剧胜利后的攻击伤害上升	日本游戏03通关后获得
		劍劇大強化	全剧胜利后的攻击伤害大幅上升	
一好二人衆(次男)	防御	損害軽減	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏26通关后获得
		損害大軽減	受到敌人的攻击伤害降低20%	
一好二人衆(男)	防御	試練のとき	仲间受到的伤害变为1.5倍	日本游戏14通关后获得
		开眼	仲间受到的伤害变为3倍	
村井长頼	防御	同僚好き	在同僚的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏21通关后获得
		林檎隊長	在同僚的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
毛利元就	防御	援护強化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏19通关后获得
		真援护強化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
最上义光	攻击	援护強化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏08通关后获得
		真援护強化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
茂庭綱元	防御	石高倍率上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍率增加0.2	日本游戏20通关后获得
		石高倍率大上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍率增加0.3	
山本昌景	防御	アシスト報酬	辅助之后可以获得100两,最多十次	日本游戏01通关后获得
		アシスト大報酬	辅助之后可以获得300两,最多十次	
山中鹿介	回复	砂好き	在沙丘的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏20通关后获得
		砂丘の王	在沙丘的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
一本奇助	回复	高速アシスト	BASARA技令却时可以从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏27通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
通達兵卒之助	防御	小运招き	在关卡中不死的时候运气上升	日本游戏29通关后获得
		大运招き	在关卡中不死的时候运气大幅上升	



奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
トロフィー取得	白金	取得全奖杯
ストーリー	铜	在“普通”难度下完成天下统一模式
一本	铜	在“難しい”难度下完成天下统一模式
宇宙一	铜	在“+”难度下完成天下统一模式
妻妾罗英雄	铜	在“妻妾罗”难度下完成天下统一模式
全制霸	银	在“+”难度下完成天下统一模式
FEVER侍	铜	在“+”难度下完成FEVER的青豆下完成天下统一模式
修罗道	铜	在“修罗”或者“妻妾罗”难度下不死亡，完成天下统一模式
全最强	铜	在“+”难度下不装备装具，并且使用第一武器完成天下统一模式
上天下唯我独尊	铜	在“妻妾罗”难度下不装备装具，并且使用第一武器完成天下统一模式
Stylish	铜	在有一天以上无伤的青豆下完成天下统一模式
Super Stylish	铜	在“妻妾罗”难度下达成一天以上无伤并达成天下统一模式
无双自慢	铜	一天以上不使用BASARA技完成天下统一模式
全制霸	铜	在击败所有关卡的普通难度的青豆下完成天下统一模式
全制霸	铜	在所有关卡获得最少一个特殊奖励的青豆下完成天下统一模式
バサラ大将	铜	在所有关卡用BASARA技或者无双BASARA技达成最后关卡的青豆下完成天下统一模式
大不肖の兵	铜	合计击败5000人以上完成天下统一模式
千军万马の兵	铜	以敌方状态被敌方大无双打倒并达成天下统一模式
九十九の兵	铜	只用5天完成天下统一模式
全制霸	铜	在战马ドリームチャンス模式中遭遇敌方全武将完成天下统一模式
全制霸	铜	在战马ドリームチャンス模式中，敌方有武将暴走后完成天下统一模式
大不肖の兵	铜	发现一个隐藏物并达成天下统一模式
大不肖の兵	铜	通关100%的敌人并达成天下统一模式
大不肖の兵	铜	通关大不肖の兵并达成天下统一模式
大不肖の兵	铜	通关本能的の心并达成天下统一模式
大不肖の兵	铜	装备袖巾びわ或者扶桑こと完成任意一天
キャンブル侍	铜	装备あぶくんの布完成任意一天
あんたが大将	铜	装备ごますり棒完成任意一天
大不肖の兵	铜	装备ハゲましかつら完成任意一天
ヘビーリスナー	铜	装备奥州特攻用夜箱完成任意一天
大不肖の兵	铜	装备若者の心完成任意一天
大不肖の兵	铜	装备幸甘村合会完成任意一天
大不肖の兵	铜	装备常の心境完成任意一天
大不肖の兵	铜	在死亡状态下使用无双BASARA技达成最后关卡的大将
大不肖の兵	铜	在死亡状态下使用无双BASARA技达成最后关卡的大将
大不肖の兵	铜	在一天内击败25个以上敌人并达成任意一天
大不肖の兵	铜	在一天内吃掉15个以上神六通具过关
大不肖の兵	铜	达成500连击
コンボマスター	铜	达成2000连击
スーパーコンボ	铜	达成10000连击
バサラ者	铜	用BASARA技或者无双BASARA技达成最后关卡的大将
大不肖の兵	铜	在一天内获得24个以上的五手箱和武器过关
大不肖の兵	铜	不破环箱手过关
大不肖の兵	银	使用所有角色完成ストーリーモード
大不肖の兵	铜	完成日本游戏全任务
大不肖の兵	银	在日本游戏中的任何一个任务中使用所有武将通关
大不肖の兵	铜	完成十人组手
大不肖の兵	银	完成六十人组手
おみくじハンター	铜	累积1000枚BASARA券并达成任意一天
大不肖の兵	铜	完成100个以上关卡
大不肖の兵	铜	全关卡完成
大不肖の兵	铜	所持金钱100万以上并达成任意一天
大不肖の兵	银	所有角色全武器入手
ゴールドメンバー	铜	购买任意一个武将的BASARA屋中的全部道具
大不肖の兵	铜	获得全部装具
大不肖の兵	铜	收集全部仲司
Thank you for playing	银	游戏时间达到100小时并达成任意一天
大不肖の兵	金	所有角色等级MAX 最高200级





防具合成列表

防具名称	防具效果	合成素材
ハードアーマー	防御+18 灵巧-7	丈夫なよろい つるつるレザー
スケルトンメイル	防御+30 灵巧-13	ヘビーベル かたい骨
ウインドアーマー	防御+37 灵巧-17 风属性耐性上升	風きりばね ウインドローブ 雷雨のタネ
ブレイブメイル	防御+53 灵巧-24	パワースケイル クールロック ドリルネジ
聖騎士のよろい	防御+83 灵巧-38	神秘のよろい ホワイトパイプX2 ちからの魔石X3
シャインアーマー	防御+86 灵巧-41	戦士のよろい 輝くパッチ ホワイトパイプX3
魔導士の法衣	防御+60 一击必杀攻击无效	いにしえの薬X3 いにせの石X3 争いのタネ
さざ波のトーガ	防御+22 顽强+33 水属性耐性上升	アイスフラワーX2 ビッチャストーンX2 きれいな湧き水X3
女神のローブ	防御+55 顽强+82 火 水 風 光暗属性耐性上升	月光のカケラX5 光のつばさX5 聖者のヒトミX5
ウロコの盾	防御+18	皮の盾 かちかちウロコ かつちりフラワー
オブシダンガード	防御+28 对方的攻击可以自动防御	鉄の盾 ヒスイの玉 こくよう石X3
女神の盾	防御+70 受到的攻击伤害可以回复一部分	マジックシールド 月光のカケラX5 光のつばさX5
祈りのかぶと	防御+36	クールロックX2 思いでの花X3 つるつるレザーX3
ゼブラマント	防御+9 速度+13	ヘビ皮のマント つるつるレザー
涼風のマント	防御+12 速度+18	朝風のマント かつちりフラワー
イーグルマント	防御+17 速度+25	風きりばね アイスフラワー つるつるレザー
疾風のマント	防御+18 速度+27 风属性耐性上升 霧ふき花	涼風のマント 霧ふき花 霧ふき花
天空のマント	防御+50 速度+75 可以回避对手的攻击	イーグルマント 疾風のマント 闇のつばさ



奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
プラチナ	白金	获得游戏中全部奖杯
魔導王	金杯	击败所有的守护圣兽
イマージェン収集家	金杯	找到250种灵兽
超級英雄	金杯	集齐所有英雄邮卡
合成大师	金杯	合成120种不同的物品
バンドラリーグ チャンピオン	金杯	成为番多拉联赛的卫冕冠军
白き聖灰の女王	银杯	击败灰之女王
大富豪	银杯	金钱达到50万
歴戦の猛者	银杯	取得1000场战斗胜利
正義の味方	银杯	完成60项不同的委托
スーパーヒーロー	银杯	完成40项不同的讨伐任务
トレジャーハンター	银杯	找到所有的宝箱
秘境探検隊	银杯	进入所有的隐藏秘境
大魔導士	银杯	学会所有的法术
二ノ国の旅人	铜杯	来到双重国度
ヌシとの戦い	铜杯	击败森林的守护圣兽并让它恢复理智
大海原へ	铜杯	获得考拉皇后号
大空の友達	铜杯	和Kuro成为好朋友
伝説の杖	铜杯	让传奇法杖重现光辉
漆黒の魔導士	铜杯	打败暗之魔導士
大泥棒	铜杯	成功偷窃50次
ソウルゲッター	铜杯	在战斗中收集2000颗魂珠
ブリーダー	铜杯	和灵兽的感情等级升到最高
育成上手	铜杯	将一只灵兽培养至顶级
進化の醍醐味	铜杯	完成10次灵兽的进化
イマージェン愛好家	铜杯	找到20种不同的灵兽
世話好き	铜杯	完成15次不同的委托
見習いヒーロー	铜杯	完成10次不同的讨伐任务
合成名人	铜杯	合成10种不同的物品
初心者ギャンブラー	铜杯	在赌场第一次赢钱
バンドラリーグ挑戦者	铜杯	在番多拉联赛赢得你的第一场比赛
歌姫	铜杯	习得所有的歌曲
ガンスリンガー	铜杯	习得所有的射击方式

道具合成列表

道具名称	道具作用	合成素材
ジュシーサンド	HP回復100	ふんわりパン やわらかビーフ
フィッシュバーガー	HP回復150	ふんわりパンX2 ギョギョウお バリバリレタス
まんぷくバーガー	HP回復250	ジュシーサンド バリバリレタス、ほたるエ ビ
いやしの聖水	全員HP回復100	森ふき花、よくなり草X3 きれいな湧き水
恵みの聖水	全員HP回復200	いやしの聖水 サワーグレープ シャキールの葉X3
ばつちりコーヒー	MP回復30	すつきりコーヒーX2 きれいな湧き水
目覚めのカプチーノ	MP回復70	ばつちりコーヒー シャキールの葉 のうこうミルクX3
歩みかけのエスプレッソ	MP回復150	ばつちりコーヒーX2 森ふき花 シャキールの葉X3
賢者の薬	HP和MP回復100	リフレッシュエキス 雷の結晶、マタタキノコX3
風の息吹き	全体気絶回復	不死鳥の羽根 クールロック、高原の花
マイルドチョコ	力量成長度2	チョコ、のうこうミルク ハナハチのミツ
フェアリーチョコ	力量成長度3	マイルドチョコ かつちりフラワー 思いでの花
ミステイチョコ	力量成長度4	チョコX2、森ふき花X2 ハナハチのミツ
スノードロップチョコ	力量成長度5	ミステイチョコ キャラメルX2 雪の結晶
プリンセスチョコ	力量成長度6	フェアリーチョコ スノードロップチョコ ロイヤルベリーX2
マイルドプリン	防御成長度2	プリン、まんまるタマゴX2 ハナハチのミツ
ハバナプリン	防御成長度3	マイルドプリン、ハバナX2 ふわふわ草
フロズンプリン	防御成長度4	プリンX2、雪の結晶 ハナハチのミツX2
クレグレプリン	防御成長度5	フロズンプリン マスカットX2 サワーグレープ
ミラクルプリン	防御成長度6	ハバナプリン クレグレプリン キングバナナX2
バーニイケーキ	技成長度2	ケーキ スイートにんじんX3

道具名称	道具作用	合成素材
フローラルケーキ	技成長度3	バーニイケーキ まんまるタマゴX2 かつちりフラワー
タイフーンケーキ	技成長度4	ケーキX2、キャラメルX2 風きりばね
ガッツナッツケーキ	技成長度5	タイフーンケーキ 雷雨のタネ ちからの魔石
ドラゴンケーキ	技成長度6	フローラルケーキ 火竜の化石 ロイヤルベリー
サワーパフェ	頑強度成長2	パフェ、ヨーグルトX3
フラワーパフェ	頑強度成長3	サワーパフェ、高原の花 思いでの花
マッシュパフェ	頑強度成長4	パフェX2 黒トリュフX2 マタタキノコ
ヘルシーパフェ	頑強度成長5	マッシュパフェ 雪ダイコンX2 よくなり草X2
クラウンパフェ	頑強度成長6	フラワーパフェ ロイヤルベリー キングバナナX2
ビターアイス	速度成長度2	アイス、よくなり草
ジュエルアイス	速度成長度3	ビターアイス スイートにんじんX2 炎のプリズム
もくもくアイス	速度成長度4	ビターアイス マスカットX2、ふわふわ草
白雪アイス	速度成長度5	もくもくアイス ヨーグルトX2、雪の結晶
プリズムアイス	速度成長度6	ジュエルアイス サワーグレープ ロイヤルベリーX2
スイートパイ	灵巧成長度2	パイ、スイートにんじんX3
クリスタルパイ	灵巧成長度3	スイートパイ ヨーグルトX2 きれいな湧き水
ごろっとミートパイ	灵巧成長度4	スイートパイ、雷雨のタネ やわらかビーフX2
骨付きミートパイ	灵巧成長度5	ごろっとミートパイ かたい骨、青い香木
ゴールデンパイ	灵巧成長度6	クリスタルパイ、ハバナX2 キングバナナX2
極上サンドロップ	让太阳种类的灵兽升 级到第三等级	サンドロップ 太陽の結晶X3
極上スタードロップ	让星星种类的灵兽升 级到第三等级	スタードロップ 星の結晶X3
極上ムーンドロップ	让月亮种类的灵兽升 级到第三等级	ムーンドロップ 月の結晶X3
極上サターンドロップ	让土星种类的灵兽升 级到第三等级	サターンドロップ 土星の結晶X3




俺尸经典重制



时代更替的宿命

□文·赤银

	本日より 予約受付中			2011.12.10E	
	世代交替RPG	SCE	4980円	PSP	
	UMD	1~4人	465MB	12話	

与原作的主要变更点

项目	内容
通信	新增能够通过通信传送一族分身的“养子”功能以及交换氏神的分社功能
系统	存档与读取速度加快 遗言数大幅增加 主要角色以外的声优变更 游戏画面与图像、效果、家系图等都得重制 一族的寿命均延长一个月左右 软重启功能取消
神·交神	Boss级的神等部分神的遗传情报等平衡性得到调整 神的必要奉纳点与阶位变更 交神中父辈的特征变更为好坏皆会继承
迷宫	热狂的赤炎出现时机变更，变为固定数月之后出现（不会因SL改变） 健康度降至“注意状态”时无法奔跑
战斗	术的并用效果得到强化 取消战斗中体力低下造成的健康度降低 奥义传承后原奥义不会消失，可以进行合体奥义（无法向复数人传承） 奥义使用时消费健康度减少 奥义与术的修得条件上升 选考试中变更为无法使用道具
鬼·Boss	Boss的复活频度由没年初一次变为每年春秋共两次 同一Boss第二次战斗之后将会表示其体力 部分鬼的战利品与战胜点变更
道具	男大筒士等部分体防具入手难度降低 复兴所消耗的部分投资额变更
其他	序章源太被砍的场面喷血变为只有声音，血腥画面被删减 复兴的费用变更

重制版的新要素

项目	内容
通信	利用通信的同一族间的“结魂”可以不消费奉纳点而产生子孙 对应PS3的AP联机平台
系统	作为通关后模式追加“里京都”地图 族的个人情报中追加兴趣与特技栏 讨伐时异常状态专用BGM取消（迟钝变为BGM减缓，混乱时BGM加快） 热狂的赤炎时敌人移动力数倍上升 “速”进行快进功能取消
神·交神	追加多个新神 同一神反复进行交神后神的阶位与遗传情报、必要奉纳点会上升 随着交神次数增加交神时的台词有4个阶段变化 神开放时可获得奉纳点
迷宫	根据季节与天候、讨伐地的环境等不同，术与属性武器的效果有不同强化或弱化
战斗	拳法家的攻击范围扩大，在前列时可以攻击敌方后列，在后列时可以攻击敌人前列 新追加奥义合体
鬼·Boss	热狂的赤炎时，角色周围有可能出现复数鬼被召唤 能够在锻冶屋能够锻造原创刀具，可以命名与强化 做成的刀可以子孙代代传承
道具	追加可以使敌人前后列交替的“裏返し”的符” 姿绘屋追加新的武者绘 幻灯屋的额缘种类增加

通关后要素

结尾动画后可以和黄川人或昼子对话。
和昼子对话后选“はい”会回到阿修罗讨伐前的世界。
和黄川人对话后选“はい”则可以前往里京都。需要注意的是前往里京都之后无法返回。
前往里京都后会追加片羽ノお輪、朱星ノ皇子两个神，然后太照天昼子会失踪。此后SAVE后的选项追加

【雄叫びを聞いて終了する】，选择后会播放结尾动画。



里京都

里京都中地图的表示会如镜面一般反转，不过仅仅是地图反转，迷宫内部没有变化。除了大江山之外的迷宫里的敌人强度与Boss都没有变化。由于是朱

点升天后的世界，地狱巡回的修罗塔最上层无法进入，因此朱点、八发、阿修罗无法再次战斗，而其他一至七发复活可以正常反复战斗。

大江山

常时处于热狂的赤火状态。敌人移动迅速，战斗后没有硬直。

- 一合目：出现轻足大将、おどろ大将。沿路进入深处。
- 二合目：东北侧有宝箱。西北前进。
- 三合目：出现天魔大将。西北前进。
- 四合目：出现水虎大将。西北前进。
- 五合目：出现茨城大将。西北前进。
- 终合目：西北进入深处。
- 大江山仁王门：进入门中。
- 里大江山朱雀大路：途中通过里咒杀阵，沿路前进。
- 前往里朱点阁桥：进入门中。
- 里朱点阁：前进出现选项。选择「戦うとも」进入Boss战，与最终隐

藏Boss昼子战斗。战斗一次之后可从入口直接转移到昼子前。无论胜败战斗后都会表示击倒昼子所用的手数，给予其伤害合计、受到伤害合计等，战斗胜利后出现选项

- 京に归还 回到原来的世界。
- 终戦を告げる 进入下一选项。

全てを水に流していただけますね？

- いいえ 保持在里京都
- はい 回到原来的世界

选择回到原来的世界的话会出现ED，不过之后依然在里京都。不过想要在鬼录里收录昼子的话则必须选择留在里京都。击倒昼子的话出现昼子挑战纪录，下个月可以获得姿绘。

量子挑战奖励列表

No	条件	奖励
1	与量子合计2回战	委托 隠密舞妓
2	与量子合计4回战	委托 めれきせありていと
3	合计对量子伤害20000以上	委托 独眼竜
4	与量子合计10回战	委托 狐つ子
5	与量子战斗中经过200手以上	委托 鬼灯七つ
6	合计对量子伤害40000以上	委托 若武者
7	击倒量子	委托 メガネ源氏の君
8	受到伤害10000以下击倒量子	委托 花魁
9	190手以内击倒量子	委托 てふてふ美人
10	150手以内击倒量子	委托 野伏せり
11	合计对量子伤害50000以上	委托 朱点の娘
12	100手以内击倒量子	委托 女歌麿



神解放条件

女神一览 (注: ★号为PSP版新加入神。)

名称	奉纳点(初回)	属性	性別	解放条件	迷宮	出現場所	対象鬼
葉48菩薩★	10	火	女	DLC	-	-	-
三輪ノ流々	754	水	女	・队长习得「速神」 ・解放「教賢ノ真名姫」	相翼院	片翼のウロコ	-
皇ノ皇女★	1614	水	女	DLC	-	-	-
三ノお七	1794	風	女	・队长习得「風車」 ・装备薙刀「大風車」 ・队内有「風間慎平」的后代	鳥居千万宮	無銀鳥居千	のの
紅葉ノ美々卯	10140	風	女	(朱天童子讨伐后) ・装备兜「白兎の帽子」 ・装备兜「宇佐ノ宝冠」 ・装备兜「ウの頭巾」 ・队内有「宇佐ノ茶丸」的后代	白骨城	夢残ヶ原	ひょん
愛吉星モミジ★	10484	土	女	初回生产版特典	-	-	-
五月川山女	12899	水	女	(朱天童子讨伐后) ・5月中击倒	相翼院	天女の小宮	醜女
三場ノ白雪姫	13831	水	女	初期	-	-	-
三ノお七	13881	風	女	初期	-	-	-
赤羽根紅子	14039	土	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
下野訪竜実	14491	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
赤かず井天	15079	水	女	(朱天童子讨伐后) ・装备拳爪「弁天の爪」 ・队内有踊り屋	相翼院	天女の小宮	琵琶牧
三ノ宮城姫★	15782	土	女	DLC	-	-	-
二野訪竜実	16001	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
六ツ花御前	16268	水	女	战斗可能角色只有男队长 ・队内全员体力合计为全员最大体力合计的一半以下 ・月份12~2月 ・队内有「氷ノ皇子」的后代 ・队长装备鎧「白雪ノ小袖」	忘我流水道	地下1階	雪女郎
三輪天胤子	16793	風	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
土公ノ八雲	17016	土	女	・队长装备剑「宝刀クモ切り」 ・队长装备弓「八雲ノ弓」 ・队长装备弓「宝弓月読」 ・队长装备弓「名弓雲破り」 ・队内有「月光天ヨミ」的后代	親王地	地下1~2階	毒むらさき
教賢ノ真名姫	18997	水	女	・击倒教賢ノ真名姫3次以上	ミナモト	人角の界布	教賢ノ真名姫
三ノお七	21307	風	女	DLC	-	-	-
三ノお七	22538	土	女	・败给过「阿修羅」 ・所持金100兩以下 ・击倒大百足2次以上	地獄巡り	銀の穴	大百足
三ノお七	24071	水	女	・队内有水系男神的后代 ・击倒大八手2次以上	地獄巡り	墨の壺	大八手
三ノお七	25992	火	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
三ノお七	28432	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
三ノお七	29077	火	女	DLC	-	-	-
三ノお七	30391	土	女	(朱天童子讨伐后) ・击倒九尾吊りお七2次以上 ・队内有同族两代人	鳥居千万宮	狐美姫の間	九尾吊りお七
三ノお七	31586	風	女	(朱天童子讨伐后) ・击倒片羽ノお七3次以上	相翼院	鬼子母の間	片羽ノお七
三ノお七	31586	風	女	阿修羅讨伐后前往里京都	-	-	-
三ノお七	33858	土	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
三ノお七	36321	火	女	・击倒 赤猫お夏」3次以上	紅蓮の祠	赤年の間	赤猫お夏
三ノお七	37909	水	女	体验版下载特典	-	-	-
三ノお七	39925	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
三ノお七	44953	風	女	朱天童子讨伐后	-	-	-

男神一览 (注: ★号为PSP版新加入神。)

名称	奉纳点(初回)	属性	性別	解放条件	迷宮	出現場所	対象鬼
タタラ陣内	1292	火	男	・装备薙刀「左目の薙刀」 ・装备槌「タタラ槌」 ・装备剑「天目一ノ刀」 ・装备被诅咒之物 ・队内有火系女神的后代	九重楼	5~6階	一ノ目入道
やたノ黒調	2005	風	男	・装备刀「ハエ切り」 ・装备弓「宝弓ヤタ鳥」 ・装备拳爪「熊野ノ小手」 ・装备被诅咒之物 ・队内有「羽黒のお小夜」的后代 ・击倒カラス天狗32体以上	九重楼	2~4階	カラス天狗
白浪河太郎	2848	水	男	・队长习得「白浪」 ・击倒尻子玉大将64体以上 ・队内有水系女神的后代	相翼院	片翼の水鏡	尻子玉大将
稲荷ノ狐次郎	5069	土	男	・热狂的赤火状态下击倒	鳥居千万宮	暗黒大鳥居	稲荷ノ狐次郎
土々呂震玄	6399	土	男	・队长习得「大地震」 ・装备拳爪「ヒゲ」 ・装备被诅咒之物 ・队内有「教賢ノ真名姫」的后代	鳥居千万宮	大玉殿	土將軍
虚空坊岩男	8122	風	男	・朱天童子讨伐后 ・队长为女性	大江山	朱雀大路	崇奈鳥大将
不動泰山	9004	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
七天斎八起	10001	土	男	・击倒七天斎八起4次以上 ・队长装备剑「秘剣ヒゲ切」 ・习得「七天爆」 ・队内有「福招き美也」的后代	九重楼	八起死	七天斎八起
餅乃花大吉	10444	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
石猿田衛門	12771	土	男	・朱天童子讨伐后 ・击倒石猿田衛門1次以上	大江山	朱点閣去る櫓	石猿田衛門
赤羽根天神	13998	火	男	・装备弓「天神の弓」 ・装备弓「朱雀の飛弓」 ・装备槌「天の羽槌」 ・装备兜「赤羽根の兜」 ・队长习得「鳳招来」 ・队内有火系女神的后代 ・击倒オンモラキ64体以上	紅蓮の祠	5~6ノ宴	オンモラキ
万屋玄龜	15010	水	男	・装备鎧「鬼甲鎧」 ・装备鎧「玄武甲」 ・装备兜「靈龜ノ兜」 ・队内有「教賢ノ真名姫」的后代 ・击倒召坊主32体以上	忘我流水道	大疎水上流	召坊主
鷲ノ宮星彦★	15910	風	男	DLC	-	-	-
鳴神小太郎	17003	火	男	・击倒「赤猫お夏」2次以上 ・击倒「鳴神小太郎」4次以上 ・队长的技火在400以上	紅蓮の祠	炎舞廊	鳴神小太郎
菅祭り露彦	19801	水	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
天道葵★	21075	火	男	DLC	-	-	-
大江ノ捨丸	21442	風	男	(朱天童子讨伐后) ・奉纳点21442以上, 有神的后代2人以上	白骨城	英靈の間	大江ノ捨丸
梵ピン將軍	23071	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
金翔天竜馬	24000	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
竜のほり会大★	24758	水	男	DLC	-	-	-
崇良親王	28399	土	男	・队内有父輩为同一人的角色	親王鎮魂の間	鎮魂の間	崇良親王
木靈ノ寝太郎	29922	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
紅梅白梅童子★	30985	土	男	官网活动获得	-	-	-
太刀風五郎	32428	風	男	(朱天童子讨伐后) ・击倒五郎たち3回以上	九重楼	風雷の間	太刀風五郎 雷電五郎
雷電五郎	33990	水	男	(朱天童子讨伐后) ・击倒五郎たち3回以上	九重楼	風雷の間	太刀風五郎 雷電五郎
月光天ヨミ	36159	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
黄黒天吠丸	38806	火	男	・装备拳爪「虎の爪」 ・装备鎧「虎皮の腹巻」 ・装备枪「豪槍吠丸」 ・进入地狱巡回滞留2个月以上 ・队内有「赤猫お夏」的后代	地獄巡り	黄泉坂	鬼畜
十文字聖夜★	40228	水	男	初回生产版特典	-	-	-
光無ノ刑人	42159	風	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
虫寄せ花乱★	45641	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
日光天トキ	47476	風	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
雷王獅子丸	49519	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
氷ノ皇子	51104	水	男	・击倒氷ノ皇子3次以上, 击倒两只友	忘我流水道	冷泉の間	氷ノ皇子
朱星ノ皇子★	68034	火	男	阿修羅讨伐后, 前往里京都	-	-	-

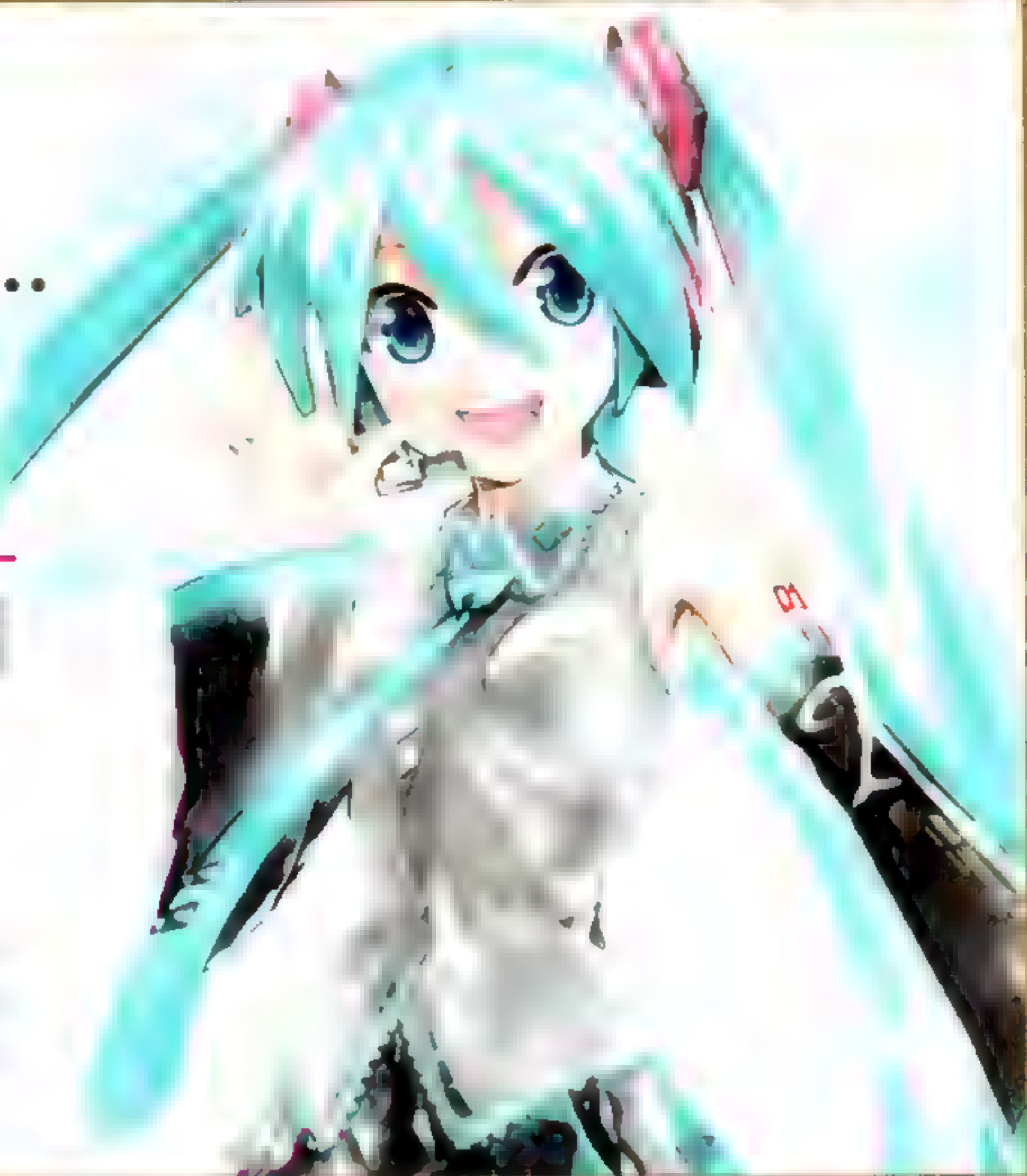
再一次 只属于你的歌姬计划……

初音ミク

Project DIVA

□文/赤银

extend



「初音ミク」の歌声が、今もなお多くの人々を魅了している。その中でも、最も人気のある楽曲の一つが「初音ミクの消失」だ。この楽曲は、初音ミクの歌声が突然消失するという、非常に衝撃的な内容となっている。この楽曲は、初音ミクの歌声が突然消失するという、非常に衝撃的な内容となっている。



本刊译名：初音未来Project DIVA extend

2011年11月10日

音乐节奏

SEGA

5229日元

日版

UMD

1人

1716MB

12岁以上

来自读者小无的初音测评

小无



在11月11日这个特殊的日子，玩到了令我魂牵梦绕的《初音Project DIVA extend》。奋斗了一个通宵后，饱含激动之泪水的我，决定出于对系列的爱，写下这篇测评。经验不足，有何不妥，还请见谅。

首先既然是扩充版，新曲目、新服装、新房间道具主题、新读取画面壁纸什么的自然是必不可少。新增曲目30首左右，旧的仅仅保留了《炉心融解》等有名的不到10首。这也直接导致我两作共存一机可笑。新加入的曲目中，有不少难度都十分给力。如《初音ミクの消失》（赤银注：这首是2nd的DLC歌曲）、《裏表ラバーズ》和《金の聖夜霜雪に朽ちて》（赤



同为2nd的DLC）等。前两者难度如同《初音ミクの激唱》，后者则normal难度就让我按的手酸。不过这首歌的hard和extreme难度倒是不怎么难。也有的曲目简单的令人发指，头一首就是《Starduster》，旋律很慢，而且几乎只有一句歌词，并且很短，实属刷diva点数的利器啊……新加入的曲目中，个人最喜欢的是大姐meiko的《初音ミクの消失》（赤银注：这首是2nd的DLC歌曲）。玩起来心里很充实。其次是《積乱雲クラフティ》和《歌に形はないけれど》。《あなたの歌姫》（2nd的DLC歌曲）前者是神曲亦是本作主题曲，后面两首算是“老”歌了。刚接触初音时就开始听，不过无论过多久都如此让人感动。前作没加入很残念，现在算是圆了一个心愿TUT——值得一提的是本作主题曲的《積乱雲クラフティ》是在前作主题曲《Starduster》之后加入的。通关后解锁

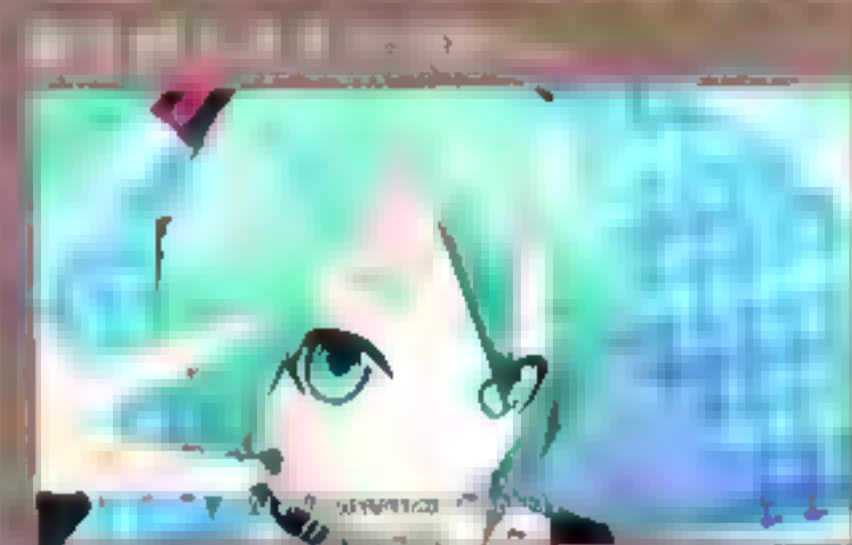
总之无论是哪首歌，只要PERFECT通关，首先就能获得高分。只有完美的技术就更

不然除非是easy难度，几乎不可能有哪首歌能够第一次听就拿到P+（包括normal难度，因为有几首曲目旋律刚开始确实让人有点不适应）。

而后是新服装，作为系列一大卖点之一。本作的服装也是着实让人赏心悦目>A<。新增服装近60余套，包括前作的DLC服装等。各种风格足以将你萌杀N次。个人觉得最赞的是家族套装=圣诞套和MEIKO+LUKA=布丁套。

称号也有很大幅度的变动，加入了不少有意思的称号，如歌曲完成度99%是得到的「1%の恐怖」。

全连的「残念ながらSAFEでした」等等。然后之前歌曲extreme难度通关可以得到的★+歌曲名系列的称号取消了有点残念。



总的来说，本作是一款非常值得一玩的游戏。它不仅拥有精美的画面和动听的音乐，还拥有丰富多样的玩法和道具。如果你喜欢初音未来，那么这款游戏绝对是你的不二之选。

- 1.界面自然不用说了吧？
- 2.歌曲retry后不再是直接重开，而是先回到准备画面，为因为按键音不合适而需要重新选择的玩家提供了方便（合适的按键音很重要，真的）。
- 3.歌曲选择画面能看到你之前的过关评价。
- 4.名曲《右肩の蝶》变成39感谢祭版本，从Len的单人演出变成与Lin的双人演出，更加带感。
- 5.通关后可以看到连击百分比
- 6.增加不少快捷按键，十分方便
- 7.通关后角色画面变成动态，可爱感+120%
- 8.全歌曲normal或easy难度通关后的片尾曲中，小初音依然可操作，且加入了“打”字游戏，可以操作初音打落制作人员名单，还有分数，最后还会总结你的打落数，十分有趣。顺带一提，□键是攻击，×键是跳，L和R键是加速跑。

万diva点数，有种富二代的感觉呢！

自前作2nd可以继承DIVA点数、服装、房间主题、房间道具、游戏成绩等。自第1作1st没有继承要素。继承前作需要将2nd的存档放入记忆棒中PSP存档文件夹。

继承要素

1. 2nd中的剩余DIVA点数、并奖励DIVA点数100000P
2. 继承全部已获得的服装、需要在2nd解放后购入。即使不通过继承

本作中同样也可以获得。

3. 获得达成条件的称号。并外加只有通过继承才能获得的特别称号「みつくみくにされまじだ」
4. 继承特典房间道具「初音ミク POP 2nd」

虽然存档可以在任何时候进行。但每个extend存档仅限继承一次。DLC歌曲、包括游戏成绩、与DLC衣装同样可以继承。

- DIVA房间制作PV鉴赏列表时可以根据不同乐曲分别选择不同的服装进行鉴赏。
- 歌曲选择画面按下START键可以暂时性切换为该歌曲的默认演唱者进行游戏。
- 角色选择画面按下START键可以

切换选择主角色与副角色服装。

- 节奏游戏选择歌曲画面中可以选择鉴赏模式，并可便捷地确认通过状况及最高分。
- 游戏界面有所改善。
- 评价画面追加通过率百分比显示。
- 评价台词增加。

番号	楽曲名	条件
0	levan Polkka	练习曲
1	ねこみみスイッチ	初期歌曲
2	孤独の果て	初期歌曲
3	Palette	初期歌曲
4	SPICa -39's Giving Day Edit	初期歌曲
5	Starduster	「ねこみみスイッチ」 CLEAR
6	那由他の彼方まで	「孤独の果て」 CLEAR
7	星屑ユートピア	「Palette」 CLEAR
8	タイムリミット	「SPICa -39's Giving Day Edit」 CLEAR
9	歌に形はないけれど	「Starduster」 CLEAR
10	炉心融解	「那由他の彼方まで」 CLEAR
11	えれくとりっく・えんじゅう	「星屑ユートピア」 CLEAR
12	Yellow	「タイムリミット」 CLEAR
13	千年の独奏歌 (DIVA edit)	「歌に形はないけれど」 CLEAR
14	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	「炉心融解」 CLEAR
15	あなたの歌姫	「えれくとりっく・えんじゅう」 CLEAR
16	パズル	「Yellow」 CLEAR
17	忘却心中	「千年の独奏歌 (DIVA edit)」 CLEAR
18	リンリンシグナル -Append Mix-	「右肩の蝶 -39's Giving Day Edit」 CLEAR
19	Just Be Friends	「あなたの歌姫」 CLEAR
20	me ody	「パズル」 CLEAR
21	番風	「忘却心中」 CLEAR
22	カラフル×メロディ	「リンリンシグナル -Append Mix-」 CLEAR
23	ルカルカ★ナイトフィーバー	「Just Be Friends」 CLEAR
24	Stargazer	「melody...」 CLEAR
25	金の聖夜霜雪に朽ちて	「番風」 CLEAR
26	いろは唄	「カラフル×メロディ」 CLEAR
27	ハロー、プラネット。(IMPLSE-EDIT)	「ルカルカ★ナイトフィーバー」 CLEAR
28	結んで開いて羅刹と骸	「Stargazer」 CLEAR
29	初音ミクの消失	「金の聖夜霜雪に朽ちて」 CLEAR
30	パラジクロロベンゼン	「いろは唄」 CLEAR
31	裏表ラバーズ	「ハロー、プラネット。(IMPLSE-EDIT)」 CLEAR
32	こっち向いて Baby	「結んで開いて羅刹と骸」 CLEAR
33	初音ミクの激唱	「初音ミクの消失」 CLEAR
34	カラフル×セクシー	「パラジクロロベンゼン」 CLEAR
35	ローリングール	「裏表ラバーズ」 CLEAR
36	清乱雲グラフィティ	「こっち向いて Baby」 CLEAR

全110种。个人资料确认中称号所附的★数根据称号取得率而变化。

番号	称号名	条件
1	駆け出しプレイヤー	初期称号
2	見習いプレイヤー	全歌曲难度EASY下CLEAR
3	一人前プレイヤー	全歌曲难度NORMAL下CLEAR
4	カリスマプレイヤー	全歌曲难度HARD下CLEAR
5	神業プレイヤー	全歌曲难度EXTREME下CLEAR
6	歌手	全歌曲难度EASY下达成PERFECT
7	歌姫	全歌曲难度NORMAL下达成PERFECT
8	スター	全歌曲难度HARD下HARDでPERFECT
9	はじめてのぼーふえくと	1曲达成PERFECT
10	パーフェクトゲッター	难度EASY下1曲达成PERFECT
11	パーフェクトコントローラ	难度NORMAL下1曲达成PERFECT
12	パーフェクトマジシャン	难度HARD下1曲达成PERFECT
13	パーフェクトマエストロ	难度EXTREME下1曲达成PERFECT
14	難関突破	难度EXTREME下3曲达成PERFECT
15	気分上々	难度EXTREME下5曲达成PERFECT
16	順風満帆	难度EXTREME下10曲达成PERFECT
17	天使の歌声	难度EXTREME下20曲达成PERFECT
18	ディーヴァ	难度EXTREME下全歌曲达成PERFECT
19	はじめてのみすていく	节奏游戏初次获得MISS×TAKE
20	頑張り屋さん	节奏游戏50次获得MISS×TAKE
21	フィニッシュランナー	节奏游戏初次获得CHEAP
22	完走御礼	节奏游戏50次获得CHEAP
23	ポップでキュート	使用初音ミク50次CLEAR
24	ミク大好き!	使用初音ミク100次CLEAR
25	チャーミング	使用镜音リン50次CLEAR
26	リン大好き!	使用镜音リン100次CLEAR
27	パワフル	使用镜音レン50次CLEAR
28	レン大好き!	使用镜音レン100次CLEAR
29	クール&ハスキー	使用巡音ルカ50次CLEAR
30	ルカ大好き!	使用巡音ルカ100次CLEAR
31	アイスベキマフラー	使用カイト50次CLEAR
32	KAITO大好き!	使用カイト100次CLEAR
33	MEIKO親衛隊	使用メイコ50次CLEAR
34	MEIKO大好き!	使用メイコ100次CLEAR
35	防火ロイド	使用亚北ネル50次CLEAR
36	ネル大好き!	使用亚北ネル100次CLEAR
37	ボヤキロイド	使用弱音ハク50次CLEAR
38	ハク大好き!	使用弱音ハク100次CLEAR
39	伝説のアイドル	使用咲音メイコ50次CLEAR
40	咲音メイコ大好き!	使用咲音メイコ100次CLEAR
41	I am DIVA	全角色各使用1次
42	we are DIVA	全角色个使用10次
43	ヘビーローテーション	1首歌曲游戏100次
44	リズムゲーマー	节奏游戏游戏1000次
45	安全第一	使用HELP道具超过50次
46	アイテムマスター	使用HELP道具超过100次
47	ホームシアター	PV鉴赏50次
48	プロフェューサー	鉴赏过所有PV
49	1%の恐怖	CLEAR RATING在99%状态下CLEAR
50	残念ながらSAFEでした	只有1个SAFE状态下CLEAR
51	サウンド	歌曲开放率超过50%
52	リズムウェーブ	歌曲开放率100%
53	着せ替え好き	服装收集率20%以上
54	着せ替え大好き!	服装收集率50%以上
55	うちの子が一番	服装收集率80%以上
56	モジュールマスター	收集全部服装
57	ミクのスタイリスト	收集初音ミクの全部服装
58	リンのコーディネイター	收集镜音リン的全部服装
59	レンのデザイナー	收集镜音レン的全部服装
60	ルカのおしゃれ仲間	收集巡音ルカの全部服装
61	KAITOのマフラー師	收集カイト的全部服装
62	MEIKOのドレッサー	收集メイコの全部服装
63	ネルのクローゼット	收集亚北ネル的全部服装
64	ハクの仕立て屋	收集弱音ハクの全部服装
65	咲音メイコのお付き	收集咲音メイコの全部服装
66	セーガール	收集全部SEGA游戏穿越服装

番号	項目名	条件
67	スイムウェア愛好家	収集全部泳装
68	ライフスタイリスト	房间主题收集率50%以上
69	フリースタイル	収集全部房间主题
70	ルームコンダクター	房间道具收集率20%以上
71	ルームスタイリスト	房间道具收集率50%以上
72	デザイナーズルーム	房间道具收集率80%以上
73	ルームコーディネーター	収集全部房间道具
74	模様替え好き	変更10次房间主题
75	気分屋さん	変更50次房间主题
76	こだわりのお部屋	変更100次房间主题
77	愛しのお部屋	访问DIVA房间100次
78	ストーリーテラー	収集全部DIVA房间事件
79	DIVA好き	DIVA点数累計100000以上
80	DIVA大好き!	DIVA点数累計500000以上
81	DIVAに夢中	DIVA点数累計1000000以上
82	Now Playing...	DIVA点数累計5000000以上
83	DIVAシンドローム	DIVA点数累計10000000以上
84	DIVAフリーク	DIVA点数累計50000000以上
85	神の絶対領域	DIVA点数累計達至 99999999
86	ごきげんミクさん	初音ミク心情达到HAPPY
87	るるるんノンちゃん	鏡音リン心情达到HAPPY
88	うきうきレンくん	鏡音レン心情达到HAPPY
89	ランランルカさん	巡音ルカ心情达到HAPPY
90	にこにこKAITOさん	カイト心情达到HAPPY
91	わくわくMEIKOさん	メイコ心情达到HAPPY
92	ノリノリネルさん	亚北ネル心情达到HAPPY
93	ツマンネハクさん	弱音ハク心情达到HAPPY
94	きゃびきゃび咲音さん	咲音メイコ心情达到HAPPY
95	ハッピーの魔法	全角色心情达到HAPPY
96	ドリーマー	向角色送礼物50次以上
97	ロマンチック	向角色送礼物100次以上
98	ハンドメイド	EDIT游戏10次
99	オリジナルティ	EDIT游戏50次
100	エディット魂	EDIT模式游戏100小时
101	バリバリ	游戏时间超过24小时
102	メロメロ	游戏时间超过50小时
103	デレデレ	游戏时间超过100小时
104	ミュージアム	LOAD插画收集率超过50%
105	ガレリア	収集全部LOAD插画
106	サンクチュアリ	图像收藏室收集率达到100%
107	フレンドゲッター	フレンドの登録数が50人に到達
108	みくみくにされました	继承Project DIVA 2nd存档
109	CLEARおめでとう!	看过片尾动画
110	称号マスター	获得全部称号

全角色服装收集

Project DIVA extend

番号	服装名	点数	歌曲	条件	クリア
初音ミク					
1	初音ミク オリジナル	0	初期服装		
2	初音ミク アベント	20000	Yellow	HARD CLEAR	
3	ソニックスタイル	20000	ねこみみスイッチ	NORMAL CLEAR	
4	オービット	20000	SPiCa -39's Giving Day Edit	NORMAL CLEAR	
5	ホワイト・イヴ	20000	Starduster	NORMAL CLEAR	
6	レーシングミク20 Over	20000	タイムリミット	NORMAL CLEAR	
7	レーシングミク2011ver	20000	任意歌曲	EXTREME CLEAR or 任意难度使用初音ミク 游戏100曲	
8	チロル	20000	歌に形はないけれど	NORMAL CLEAR	
9	パッチワーク	20000	パズル	NORMAL CLEAR	
10	フェイス・エン スタイル	20000	melody...	NORMAL CLEAR	
11	TYPE2020	20000	カラフルxメロディ	HARD CLEAR	
12	Hello World.	20000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	
13	ラセットムクロ	20000	結んで開いて羅刹と戯	NORMAL CLEAR	
14	コンフリクト	20000	裏表ラバース	NORMAL CLEAR	
15	回転少女	20000	ローリングガール	NORMAL CLEAR	
16	シャイ ー	20000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	
17	春香Style	20000	えれくとりっく えんじょう	NORMAL CLEAR	
18	初音ミク クリスマス	20000	金の聖夜福音を祈りて	NORMAL CLEAR	
19	雪ミク 2010	20000	全歌曲	NORMAL CLEAR	
20	雪ミク 2011	20000	全歌曲	HARD CLEAR	

21	ヴィンテージドレス	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
22	初音ミク 蝶	15000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
23	スピリチュアル	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
24	おさんぽスタイル	15000	ローリングガール	NORMAL CLEAR	○
25	みくずきん	15000	ローリングガール	NORMAL CLEAR	○
26	イエロー	15000	Yellow	NORMAL CLEAR	○
27	ジャー★ジ	15000	ローリングガール	NORMAL CLEAR	○
28	ノーブル	15000	ローリングガール	NORMAL CLEAR	○
29	パウダー	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
30	ナチュラル	15000	こっち向いてBaby	NORMAL CLEAR	○
31	ホワイトワンピース	15000	ローリングガール	NORMAL CLEAR	○
32	エールダンジュ	15000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
33	スベシーナース	15000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
34	初音ミク キュート	15000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
35	エンジェル	15000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
36	サイハテミク	15000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
37	ピンクポップス	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
38	ピンクポップス AS	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
39	カラフルドロップ	15000	カラフルxメロディ	NORMAL CLEAR	○
40	∞	15000	初音ミクの激唱	NORMAL CLEAR	○
41	初音ミク スイムウェアB	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
42	メイフスタイル	10000	忘却心中	EASY CLEAR	○
43	リンスタイル	10000	いろは唄	EASY CLEAR	○
44	スベチャン5	10000	melody...	EASY CLEAR	○
45	スベチャン39	10000	タイムリミット	EASY CLEAR	○
46	ガリア軍第7小隊	10000	星屑ユートピア	EASY CLEAR	○
47	チア	10000	StargazeR	EASY CLEAR	○
48	フックイン	10000	あなたの歌姫	EASY CLEAR	○
49	インク	10000	初音ミクの消失	EASY CLEAR	○
50	フロンセス	10000	SPiCa -39's Giving Day Edit	EASY CLEAR	○
51	ミコ	10000	番風	EASY CLEAR	○
52	ルンゴ	10000	ねこみみスイッチ	EASY CLEAR	○
53	ねむねむ	10000	Starduster	EASY CLEAR	○
54	ハートハンター	10000	結んで開いて羅刹と戯	EASY CLEAR	○
55	ボーカル	10000	歌に形はないけれど	EASY CLEAR	○
56	パンク	10000	裏表ラバース	EASY CLEAR	○
57	ダンサー	10000	リン リン シグナル -Append Mix-	EASY CLEAR	○
58	スター	10000	積乱雲グラフィティ	EASY CLEAR	○
59	フェアリー	10000	*ハロー、プラネット。 (I.M.PLSE-EDIT)	EASY CLEAR	○
60	スクール	10000	ローリングガール	EASY CLEAR	○
61	スノウ	10000	孤独の果て	EASY CLEAR	○
62	アラビアン	10000	Palette	EASY CLEAR	○
63	みやび	10000	千年の独奏歌 (DIVA edit)	EASY CLEAR	○
64	チャイナ	10000	SPiCa -39's Giving Day Edit	EASY CLEAR	○
65	マシヤン	10000	那由他の彼方まで	EASY CLEAR	○
66	ホワイトドレス	10000	Just Be Friends	EASY CLEAR	○
67	バイレーツ	10000	えれくとりっく えんじょう	EASY CLEAR	○
68	VNO2	10000	初音ミクの激唱	EASY CLEAR	○
69	ギャラクシー	10000	Yellow	EASY CLEAR	○
70	初音ミク スイムウェアS	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
71	初音ミク スイムウェアA	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
72	ハズネミク	10000	ハズル	NORMAL CLEAR	○
73	P-スタイルPB	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
74	P-スタイルCW	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
75	P-スタイルIS	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
76	P-スタイルRP	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
77	P-スタイルLP	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
78	P-スタイルFB	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
79	P-スタイルMG	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
80	P-スタイルCG	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○

番号	服装名	点数	歌曲	条件	クリア
鏡音リン					
1	鏡音リン オリジナル	0	初期服装		
2	鏡音リン アベント	20000	リン リン シグナル -Append Mix-	NORMAL CLEAR	
3	ブラックスター	20000	孤独の果て	NORMAL CLEAR	
4	ネームレス No.1	20000	炉心融解	HARD CLEAR	
5	鏡音リン 蘇芳	20000	リン リン シグナル Append Mix-	HARD CLEAR	
6	黒文	20000	いろは唄	NORMAL CLEAR	
7	レーシングリン2010Over.	20000	いろは唄	HARD CLEAR	
8	亜美・真美Style	20000	えれくとりっく えんじょう	HARD CLEAR	

鏡音リン スクールウェア	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	NORMAL CLEAR	
10 鏡音リン クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
11 アシンメトリーR	15000	いろは唄	NORMAL CLEAR	○
12 リアクター	15000	炉心融解	NORMAL CLEAR	○
13 EoEスタイル	15000	いろは唄	NORMAL CLEAR	○
14 鏡音リン キュート	15000	いろは唄	NORMAL CLEAR	○
15 チアフルキャンディ	15000	カラフル×メロディ	NORMAL CLEAR	○
16 鏡音リン スイムウェアT	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
17 鏡音リン スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
1 鏡音レン オリジナル	0	初期服装		
2 鏡音レン アペンド	20000	リン・シン・グナル -Append Mix-	NORMAL CLEAR	
3 ブルームーン	20000	那由他の彼方まで	NORMAL CLEAR	
4 鏡音レン 藍鉄	20000	リン・シン・グナル -Append Mix-	HARD CLEAR	
5 ストレンジダーク	20000	フックロクロヘンセン	NORMAL CLEAR	
6 ネームレス No.7	20000	フックロクロヘンセン	HARD CLEAR	
7 鏡音レン スクールウェア	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	NORMAL CLEAR	
8 鏡音レン クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
9 パンキノシュ	15000	フックロクロヘンセン	NORMAL CLEAR	○
10 スクールジャージ	15000	フックロクロヘンセン	NORMAL CLEAR	○
11 アシンメトリーL	15000	フックロクロヘンセン	NORMAL CLEAR	○
12 鏡音レン スイムウェアWS	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
13 鏡音レン スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
1 巡音ルカ オリジナル	0	初期服装		
2 サイレンス	20000	Palette	NORMAL CLEAR	
3 ナギサ・レブカ	20000	星屑ユートピア	NORMAL CLEAR	
4 ナギサ・レブカ AS	20000	星屑ユートピア	NORMAL CLEAR	
5 サイバーネーション	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	
6 レーシングルカ2010ver	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー	HARD CLEAR	
7 フェアリーマカロン	20000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	
8 魔女っ娘Style	20000	Palette	HARD CLEAR	
9 千早Style	20000	Just Be Friends	HARD CLEAR	
10 巡音ルカ クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
11 巡音ルカ 華	15000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
12 シフォンワンピース	15000	Just Be Friends	NORMAL CLEAR	○
13 フロイライン	15000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
14 ハードロック	15000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
15 VFスーノ	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
16 巡音ルカ スイムウェアP	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
17 巡音ルカ スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○

カイト				
1 カイト オリジナル	0	初期服装		
2 スミレ	20000	千年の独奏歌 (Diva edit)	NORMAL CLEAR	
3 時雨	20000	番風	NORMAL CLEAR	
4 VFニンジャ	20000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	
5 VFニンジャ AS	20000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	
6 ホワイトブレザー	20000	千年の独奏歌 (Diva edit)	HARD CLEAR	
7 カイト クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	HARD CLEAR	
8 クラッシュ	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
9 キャンパス	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
10 ネコサイバー	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
11 カイト スイムウェアV	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
12 カイト スイムウェアVAS	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
13 カイト スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
メイコ				
1 メイコ オリジナル	0	初期服装		
2 怪盗ブラックテール	20000	ねこみみスイッチ	HARD CLEAR	
3 ローライ	20000	忘却心中	NORMAL CLEAR	
4 紅葉	20000	番風	NORMAL CLEAR	
5 レーシングメイコ2010ver	20000	番風	HARD CLEAR	
6 セクシーブディング	20000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	
7 大正良屋	20000	忘却心中	HARD CLEAR	
8 メイコ クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	HARD CLEAR	
9 ふわふわコート	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
10 スカーレット	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
11 モダンガール	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
12 モダンガール AS	15000	カラフル×セクシー	NORMAL CLEAR	○
13 メイコ スイムウェアB	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
14 メイコ スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
亜北ネル				
1 亜北ネル オリジナル	0	あなたの歌姫	EASY CLEAR	○
2 部活少女	20000	あなたの歌姫	NORMAL CLEAR	
3 エスニック	15000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	○

4 亜北ネル スイムウェア	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
弱音ハク				
1 弱音ハク オリジナル	0	melody	EASY CLEAR	○
2 ツシク・バーブル	20000	StargazeR	NORMAL CLEAR	
3 サイバーダイブ	15000	特定歌曲	NORMAL CLEAR	○
4 弱音ハク スイムウェア	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
咲音メイコ				
1 咲音メイコ オリジナル	0	Just Be Friends	EASY CLEAR	○
2 ノスタルジー	20000	こっち向いて Baby	HARD CLEAR	
3 ブラックワンピース	15000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	○
4 ブラックワンピース NS	20000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	
5 咲音メイコ スイムウェア	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○



1 宝影会スタート!	主角色HAPPY/副角色GOOD
2 二人でダンスレッスン	主角色HAPPY/副角色HAPPY
3 探し物、見つからず...	主角色BAD/副角色BAD
4 探し物、見つかった!	主角色BAD/副角色BAD
5 ブートキャンプ開始	主角色GOOD/副角色GOOD
6 起きてよ〜	弱音ハクHAPPY/初音ミクGOOD
7 アイスをめぐる攻防! ?1	カイトHAPPY/初音ミクBAD
8 アイスをめぐる攻防! ?2	カイトHAPPY/巡音ルカBAD
9 念願のコラボ	カイトHAPPY/鏡音レンHAPPY
10 男の魅力を激写!	カイトHAPPY/副角色GOOD
11 ミクとエアギター対決	カイトGOOD/初音ミクHAPPY
12 4番、カイト!	カイトGOOD/鏡音レンHAPPY
13 ビッチャー、カイト!	カイトGOOD/鏡音レンHAPPY
14 部屋の掃除をしよう	カイトHAPPY/副角色GOOD
15 リンにダンスの指導中	巡音ルカHAPPY/鏡音リンGOOD
16 女同士で飲みましょう	巡音ルカHAPPY/メイコHAPPY
17 美容の秘訣	巡音ルカHAPPY/メイコHAPPY
18 歌道は一日にしてならず	巡音ルカGOOD/カイトBAD
19 頑張れ歌練習	巡音ルカHAPPY/カイトHAPPY
20 美容と健康のために	巡音ルカGOOD/メイコGOOD
21 メイコの掃除を手伝い	メイコBAD/カイトHAPPY
22 カイトとセッション!	メイコHAPPY/カイトHAPPY
23 たまにはだみない時もある	メイコHAPPY/カイトHAPPY
24 カイトとスティック振り	初音ミクHAPPY/カイトHAPPY
25 ミクの掃除を手伝い	初音ミクBAD/カイトHAPPY
26 レンとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/鏡音レンGOOD
27 リンとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/鏡音リンGOOD
28 ルカとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/巡音ルカGOOD
29 カイトとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/カイトGOOD
30 メイコとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/メイコGOOD
31 ネルとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/亜北ネルGOOD
32 ハクとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/弱音ハクGOOD
33 咲音とあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/咲音メイコGOOD
34 Let's ロックンロール!	初音ミクHAPPY/メイコGOOD
35 振り付けの練習!	初音ミクHAPPY/巡音ルカHAPPY
36 ルカの美容体操を伝授!	初音ミクGOOD/巡音ルカGOOD
37 ルカとお茶を楽しむ	初音ミクHAPPY/巡音ルカHAPPY
38 メイコとお茶を楽しむ	初音ミクHAPPY/メイコHAPPY
39 リンとスティック振り	初音ミクGOOD/鏡音リンGOOD
40 アイドルダンス伝授	初音ミクBAD or GOOD/咲音メイコHAPPY
41 エア野球、真剣勝負	初音ミクGOOD/鏡音リンGOOD
42 ルカとエアギター対決	初音ミクGOOD/巡音ルカHAPPY
43 レンとエアギター対決	初音ミクGOOD/鏡音レンHAPPY
44 ネルとエアギター対決	初音ミクGOOD/亜北ネルHAPPY
45 ハクとエアギター対決	初音ミクGOOD/弱音ハクHAPPY
46 まったりおしゃべり	初音ミクHAPPY/鏡音リンHAPPY
47 ゲームで対決	亜北ネルBAD or GOOD/初音ミクGOOD or HAPPY
48 ミクの音楽教室!	鏡音レンGOOD/初音ミクHAPPY
49 お昼寝タイム	鏡音レンHAPPY/カイトHAPPY
50 デュエット実現	鏡音レンGOOD/鏡音リンHAPPY
51 カッコイイポーズを研究!	鏡音レンHAPPY/カイトHAPPY
52 強烈目覚まし!	鏡音レンGOOD/メイコHAPPY
53 ルカの音楽教室	鏡音レンHAPPY/巡音ルカHAPPY

54	ポーズ、決まっていますか?	鏡音レンHAPPY/副角色GOOD
55	リン、レン、エアギター対決	鏡音レンGOOD/鏡音リンHAPPY
56	男のエアギター対決!	鏡音レンGOOD/カイトHAPPY
57	ミクの音楽教室2	鏡音リンGOOD/初音ミクHAPPY
58	ルカ的美容体操を伝授2	鏡音リンGOOD/巡音ルカGOOD
59	仲良くお昼寝	鏡音リンHAPPY/鏡音レンHAPPY
60	セクシーポーズ研究中1	鏡音リンHAPPY/メイコHAPPY
61	リンの掃除をお手伝い	鏡音リンBAD/カイトHAPPY
62	Lets ロックンロール2	鏡音リンHAPPY/メイコHAPPY
63	セクシーポーズ研究中2	鏡音リンHAPPY/巡音ルカHAPPY
64	強烈目覚まし2	鏡音リンGOOD/メイコHAPPY
65	カイトとエアギター対決	鏡音リンGOOD/カイトHAPPY
66	メイコとエアギター対決	鏡音リンGOOD/メイコHAPPY
67	カイトとセッション?	咲音メイコHAPPY/カイトHAPPY
68	ポーズ 決め!	主角色GOOD/副角色HAPPY
69	ポーズ ダメ?	主角色GOOD/副角色GOOD
70	ポーズ…うう~	主角色GOOD/副角色GOOD
71	楽しくおしゃべり	主角色HAPPY/副角色HAPPY
72	元気出して~	主角色BAD/副角色GOOD
73	たまにはケンカも	主角色BAD/副角色BAD
74	デュエット練習、いい感じ	主角色HAPPY/副角色HAPPY
75	デュエット練習、何か違う	主角色GOOD/副角色GOOD
76	メール着信、やったあ!	主角色HAPPY/副角色HAPPY
77	メール着信、はあ…	主角色BAD/副角色GOOD
78	メール着信、ムキー!	主角色BAD/副角色GOOD
79	合いの手講座1	主角色GOOD/副角色GOOD
80	合いの手講座2	主角色GOOD/副角色GOOD
81	合いの手講座3	主角色GOOD/副角色GOOD
82	一気飲み対決!	主角色HAPPY/副角色GOOD
83	一気飲み対決!?	主角色GOOD/副角色GOOD
84	一気飲み対決?	主角色BAD/副角色HAPPY
85	正しい一気飲み講座1	主角色GOOD/副角色HAPPY
86	正しい一気飲み講座2	主角色GOOD/副角色GOOD
87	楽しくメール	主角色GOOD/副角色GOOD
88	振り付けの練習2	主角色HAPPY/副角色HAPPY
89	振り付けの練習3	主角色HAPPY/副角色HAPPY
90	振り付けの練習4	カイトHAPPY/鏡音レンHAPPY
91	シンクロしてみよう1	鏡音リンGOOD/鏡音レンHAPPY
92	シンクロしてみよう2	鏡音リンGOOD/鏡音レンBAD
93	はい、チーズ! (リン)	鏡音リンHAPPY/副角色HAPPY
94	はい、チーズ! (レン)	鏡音レンHAPPY/副角色HAPPY

DIVA房间収集

ミクルーム	-	最初所持
リンルーム	10000a	炉心融解 NORMAL CLEAR
レンルーム	10000	那由他の彼方まで NORMAL CLEAR
ルカルーム	10000	星屑ユートピア NORMAL CLEAR
カイトルーム	10000	千年の独奏歌(DIVA edit) NORMAL CLEAR
メイコルーム	10000	忘却心中 NORMAL CLEAR
ネルルーム	10000	あなたの歌姫 NORMAL CLEAR
ハクルーム	10000	melody… NORMAL CLEAR
咲音ルーム	10000	Just Be Friends NORMAL CLEAR

房间主题収集

スペースシップ	20000	Starduster NORMAL CLEAR
秘密研究所	20000	裏表ラバーズ NORMAL CLEAR
ティーパーティ	20000	横乱雲グラフィティ NORMAL CLEAR
393クエスト	20000	*ハロー、プラネット。(IMPLSE-EDIT) NORMAL CLEAR
スノーフェスティバル	20000	初音ミクの消失 NORMAL CLEAR
バイキング	20000	えれとりっく・えんじゅう NORMAL CLEAR
ピンキーキュート	20000	カッフル×セクシィ NORMAL CLEAR
初音ミク メモリアル	20000	パズル NORMAL CLEAR
メイコ メモリアルブース	20000	番風 NORMAL CLEAR
リン・レン メモリアル	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
巡音ルカ メモリアル	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー NORMAL CLEAR

カイト アイスメモリアル	20000	こっち向いて Baby NORMAL CLEAR
インベリアルコート	15000	Yellow NORMAL CLEAR
キャンディハウス	15000	カラフル×メロディ NORMAL CLEAR
シーサイドハウス	15000	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
ミースタシオ	15000	パラジクロロベンゼン NORMAL CLEAR
ジャパニーズキャッスル	15000	いろは唄 NORMAL CLEAR
スクールハウス	15000	SPiCa -39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
チェリーブロッサム	15000	リンリンシグナル -Append Mix- NORMAL CLEAR

房间道具収集

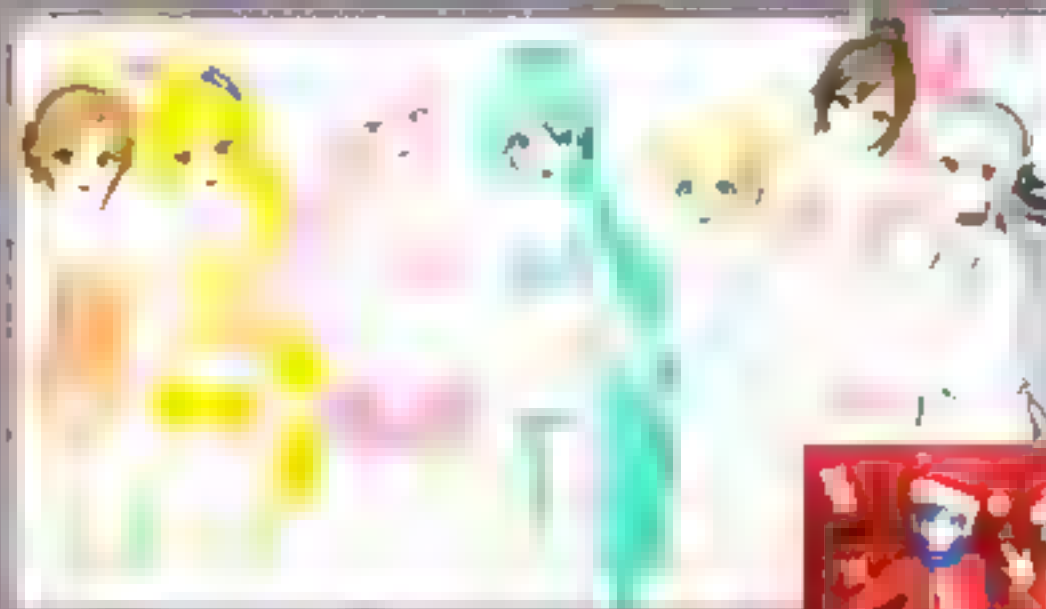
ハート型クッション	500	初期房间道具
ロケット発射台	1500	Starduster NORMAL CLEAR
シテンヤンコ スタチュ	2000	裏表ラバーズ NORMAL CLEAR
たこルカ めいぐるみ	2500	ルカルカ★ナイトフィーバー NORMAL CLEAR
ピロリミク フィギュア	2000	横乱雲グラフィティ NORMAL CLEAR
ピロリン フィギュア	2000	いろは唄 HARD CLEAR
初音ミクPOP 2nd	2500	2nd存档继承特典
みくミク ション	2000	パズル NORMAL CLEAR
サーキット ロード	2000	タイムリミット NORMAL CLEAR
まぐる (オオマさん)	2000	Palette HARD CLEAR
ペーパークラフト 雪ミク	2000	*ハロー、プラネット。(IMPLSE-EDIT) HARD CLEAR
リVAトレイン	2000	那由他の彼方まで NORMAL CLEAR
ティティヘア(茶)	1500	カラフル×メロディ NORMAL CLEAR
ティティヘア(白)	1500	パラジクロロベンゼン NORMAL CLEAR
ティティヘア(青)	1500	星屑ユートピア NORMAL CLEAR
ティティヘア(桜)	1500	Yellow HARD CLEAR
ネコバコ(三毛)	1500	初音ミクの消失 HARD CLEAR
ネコバコ(黒)	1500	結んで開いて羅刹と骸 NORMAL CLEAR
ネコバコ(白)	1500	ローリングール NORMAL CLEAR
ネコバコ(ブチ)	1500	ねこみスイッチ NORMAL CLEAR
ガーデニングキット	1500	右肩の蝶 -39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
飛び出す絵本	1500	Stargazer NORMAL CLEAR
ザ・手裏剣	1500	番風 HARD CLEAR
ミク パースデーケーキ	1500	歌に形はないけれど NORMAL CLEAR
メイコ パースデーケーキ	1500	忘却心中 NORMAL CLEAR
リン・レン RRケーキ	1500	孤独の果て NORMAL CLEAR
ルカ パースデーケーキ	1500	カラフル×セクシィ NORMAL CLEAR
カイト パースデーケーキ	1500	千年の独奏歌(DIVA edit) HARD CLEAR
ネギ抱き枕	1000	あなたの歌姫 NORMAL CLEAR
チョークボード	500	忘却心中 EASY CLEAR
スタント付きスピーカー	1000	えれとりっく・えんじゅう NORMAL CLEAR
ギターアンプ	500	Just Be Friends NORMAL CLEAR
シンセサイザー	1000	炉心融解 NORMAL CLEAR
エレキギター	500	こっち向いてBaby NORMAL CLEAR
観葉植物	1000	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
ミ -観葉植物	500	melody… NORMAL CLEAR
サボテン	1000	SPiCa -39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
ゴーストツリー	1000	リンリンシグナル -Append Mix- NORMAL CLEAR
クリスマスツリー	1000	金の聖夜霜雪に朽ちて EASY CLEAR
バランスボール	500	ローリングール EASY CLEAR
初音ミクPOP	1500	全歌曲 EASY CLEAR

お茶セット	500	初期房间道具
惑星探査機	1500	*ハロー、プラネット。(IMPLSE-EDIT) NORMAL CLEAR
ねんどろいど 雪ミク	2500	全歌曲 HARD CLEAR
してやによ マスコット	1500	SPiCa -39's Giving Day Edition- HARD CLEAR
ねんどろいど はちゅね	2500	結んで開いて羅刹と骸 HARD CLEAR
みくだま・るかだま	2000	初音ミクの激唱 HARD CLEAR
りんだま・れんだま	2000	リンリンシグナル-Append Mix- NORMAL CLEAR
かいとだま・めいこだま	2000	番風 NORMAL CLEAR
ティーセット	1500	Palette NORMAL CLEAR
スノードーム	1500	金の聖夜霜雪に朽ちて NORMAL CLEAR
ミク フワフワ バスケット	1500	こっち向いてBaby NORMAL CLEAR
ICUプリンク	1500	忘却心中 HARD CLEAR
リン・レンXmasヴィネット	1500	パラジクロロベンゼン HARD CLEAR

ルカ・たこルカ	1500	Just Be Friends NORMAL CLEAR
カイト in カップアイス	1500	千年の独奏歌(DIVA edit) NORMAL CLEAR
カンテラ	500	金の聖夜霜雪に朽ちて EASY CLEAR
キャンドルスタンド	500	初音ミクの消失 EASY CLEAR
テーブルランプ	500	星屑ユートピア EASY CLEAR
ふたの蚊取り線香	500	Yellow EASY CLEAR
ブラウン管テレビ	1000	カラフル×セクシー EASY CLEAR
顕微鏡	500	炉心融解 EASY CLEAR
黒電話	500	歌に形はないけれど EASY CLEAR
アクアリウム	1000	右肩の蝶-39's Giving Day Editon- EASY CLEAR
地球儀	1000	Starduster EASY CLEAR
ジュエリーボックス	1000	あなたの歌姫 EASY CLEAR
ハリセン	500	Promise EASY CLEAR
おみくじの箱	1000	天鵝絨アラベスク NORMAL CLEAR
マ彫りの照	500	ねこみみスイッチ EASY CLEAR
タコつぼ	500	ルカルカ★ナイトフィーバー EASY CLEAR
鳥かご	500	パジャクロロベンゼン EASY CLEAR
電光掲示板	1000	melody... EASY CLEAR
フローダイヤモンド	1000	パズル EASY CLEAR
実験器具	500	裏表ラバーズ EASY CLEAR
一眼レフカメラ	500	StargazeR EASY CLEAR
番音機	1000	タイムリミット EASY CLEAR
折り太鼓	500	いろは唄 EASY CLEAR
ターンテーブル	1000	ローリングール EASY CLEAR
ランプタワー	500	カラフル×メロディ EASY CLEAR
ブロックのロボット	1000	えれくとりっく・えんじえう EASY CLEAR
ブロックのフラワー	500	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) EASY CLEAR
ニコニコハンマー	500	孤独の果て EASY CLEAR
ハンセン	500	那由他の彼方まで EASY CLEAR
おみくじの箱	1000	結んで開いて羅刹と骸 EASY CLEAR
チョコレート	500	こっち向いてBaby EASY CLEAR
ラッピングキャンディ	500	横乱雲グラフィティ EASY CLEAR
ニューリップのプランター	500	Stardster NORMAL CLEAR
女の盆栽	1000	いろは唄 NORMAL CLEAR
ミニ蜂のぼり	500	星屑ユートピア NORMAL CLEAR
うのプランター	500	パズル NORMAL CLEAR
スイカの置物	1000	Yellow NORMAL CLEAR
ひまわりのプランター	500	横乱雲グラフィティ NORMAL CLEAR
花の盆栽	1000	番風 EASY CLEAR
ゴーストコフィン	1000	炉心融解 NORMAL CLEAR
レクニングファイト	500	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
ミニ長靴	1000	初音ミクの消失 NORMAL CLEAR
ミニクリスマスツリー	1000	melody... NORMAL CLEAR
マジボール	500	右肩の蝶-39's Giving Day Editon- NORMAL CLEAR
ミニボール	500	タイムリミット NORMAL CLEAR
ねんどろいど 初音ミク	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 鏡音リン	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 鏡音レン	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 巡音ルカ	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど カイト	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど メイコ	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 亚北ネル	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 弱音ハク	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 咲音メイコ	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR

CIPHER		
タペストリー	500	初期房间道具
インテリアシールA	2000	ルカルカ★ナイトフィーバー HARD CLEAR
インテリアシールB	2000	横乱雲グラフィティ HARD CLEAR
フレンドピンナップ	2000	孤独の果て HARD CLEAR
マフック	1500	あなたの歌姫 HARD CLEAR
マフック	1500	炉心融解 HARD CLEAR
マフック	2000	使用初音ミク进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用鏡音リンor鏡音レン进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用巡音ルカ进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用カイト进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用メイコ进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用弱音ハク进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用亚北ネル进行节奏游戏20次
マフック	2000	使用咲音メイコ进行节奏游戏20次
マフック	1500	melody... HARD CLEAR

掛け軸(天使)	1500	えれくとりっく・えんじえう HARD CLEAR
掛け軸(調歌)	1500	那由他の彼方まで HARD CLEAR
DIVA×太鼓の達人1	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
DIVA×太鼓の達人2	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ミク パースデーポスター	1500	裏表ラバーズ HARD CLEAR
MEIKO親衛隊ハッピー	1500	カラフル×セクシー NORMAL CLEAR
リン・レン ポスター	1500	いろは唄 NORMAL CLEAR
ルカ ポスター	1500	StargazeR HARD CLEAR
カイト ポスター	1500	番風 NORMAL CLEAR
ルート39クラシックボード	500	こっち向いて Baby EASY CLEAR
毎味旗	1500	えれくとりっく・えんじえう NORMAL CLEAR
掛け軸(弱)	500	初音ミクの激唱 EASY CLEAR
習字(歌)	500	歌に形はないけれど EASY CLEAR
振り子時計	1500	タイムリミット EASY CLEAR
世界地図	1000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) EASY CLEAR
星空のタペストリー	1000	Starduster EASY CLEAR
お菓子な壁飾り	500	カラフル×メロディ EASY CLEAR
エスニックマスク	500	千年の独奏歌(DIVA edit) EASY CLEAR
ホッケーマスク	500	結んで開いて羅刹と骸 EASY CLEAR
壁掛けスピーカー	1500	裏表ラバーズ EASY CLEAR
壁掛け刀	1000	番風 EASY CLEAR
ネギの置物	1000	SPiCa -39's Giving Day Edit EASY CLEAR
バスケットゴール	500	千年の独奏歌(DIVA edit) NORMAL CLEAR
テングロンハット	500	ローリングール EASY CLEAR
オペラカーテン	1000	金の聖夜霜雪に朽ちて EASY CLEAR
鹿の刺繍	1000	パジャクロロベンゼン EASY CLEAR
壁掛けキャンドル	500	Palette EASY CLEAR
レコードディスク	500	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit EASY CLEAR
ゴールドディスク	1500	Just Be Friends EASY CLEAR
パネル(春)	500	リンリンシグナル -Append Mix- EASY CLEAR
パネル(夏)	500	ねこみみスイッチ EASY CLEAR
パネル(秋)	500	星屑ユートピア EASY CLEAR
パネル(冬)	500	初音ミクの消失 EASY CLEAR
ハイビスカスの壁飾り	1000	Yellow EASY CLEAR
魔法の鏡	1000	金の聖夜霜雪に朽ちて NORMAL CLEAR
ハト時計	1500	孤独の果て EASY CLEAR
壁掛け照明	500	那由他の彼方まで EASY CLEAR
壁掛けモニター	1500	タイムリミット NORMAL CLEAR
ワシの羽飾り	500	忘却心中 EASY CLEAR
コウモリの壁飾り	1000	StargazeR EASY CLEAR
リース	1000	パズル NORMAL CLEAR
サンタの壁飾り	1000	SPiCa -39's Giving Day Edit NORMAL CLEAR
フラワーバスケット	500	リンリンシグナル -Append Mix- NORMAL CLEAR
メモリチップ	500	melody... EASY CLEAR
ブロック型テレビ	1000	ルカルカ★ナイトフィーバー EASY CLEAR
イラストポスター1	1000	あなたの歌姫 NORMAL CLEAR
イラストポスター2	1000	歌に形はないけれど NORMAL CLEAR
イラストポスター3	1000	Yellow NORMAL CLEAR
イラストポスター4	1000	炉心融解 NORMAL CLEAR
イラストポスター5	1000	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
イラストポスター6	1000	Just Be Friends HARD CLEAR
イラストポスター7	1000	カラフル×メロディ NORMAL CLEAR
イラストポスター8	1000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) NORMAL CLEAR
イラストポスター9	1000	こっち向いて Baby NORMAL CLEAR
イラストポスター10	1000	初音ミクの消失 NORMAL CLEAR
イラストポスター11	1000	ローリングール NORMAL CLEAR
イラストポスター12	1000	カラフル×セクシー EASY CLEAR



让我们下次再见

这次的歌姬计划就到这里。相信
不久的将来，我们会再见。



游戏周边进化论

近30年间的 游戏控制器 变革大观

自从电子游戏问世以来，玩家与游戏主机的硬件互动方式也在不断进步。所谓“人机互动”，也就是大家所熟知的游戏控制器，包括手柄、麦克风、光枪等等。这些控制设备一直扮演着非常重要的角色。这些设备我们可以统称为游戏周边。其中除了最常见也最典型的手柄和摇杆之外，还出现过各式各样另类设计的特殊控制器。摆脱传统的操控方式，带来许多另类的玩法与乐趣。本次的专题特别带大家回顾自1984年任天堂红白机以来所登场的众多另类设计的特殊控制器，包含了语音、体感、演奏、视频等形形色色的新奇玩法，从中我们可以看到游戏周边设备逐渐进化的过程。

1984年 红白机2P手柄麦克风

任天堂当初在设计红白机时，为了增加双人同乐时的趣味性，因此在2P控制器上配备了麦克风与音量调节杆。让2P玩家在观看1P玩家游玩或等待上场之余，可以通过麦克风喊话让自己的声音从电视喇叭播出，而且还能针对麦克风输入的声音进行处理。

图注：任天堂红白机的2P手柄麦克风，后来的很多山寨版都沿用了这个设计。



虽说当年红白机的硬件处理能力并没有办法进行语音识别之类的进阶处理，不过还是可以做基本的音量侦测。因此有些游戏利用了这个与众不同的设计来增添趣味性。

例如在任天堂自家招牌大作《赛尔达传说》中，就设计了1种难缠的大耳怪，平常用剑很难打败，不过只要拿起2P手柄对着麦克风大吼一声，大耳怪就会因为受不了玩家的吼声而被打倒。另1款改编自经典漫画的《小叮当多啦A梦》则

是在操纵胖虎时，可以对麦克风大吼来施展经典的魔音穿脑攻击，让敌人全灭。

虽然红白机首度引入了麦克风声音输入的设计，不过由于只能侦测特定音量大小，因此应用范围不广，支持的游戏也不多，大多是拿来作为隐藏秘技使用，影响并不大。于是在1993年推出的AV规格红白机上就取消了2P麦克风的设计。

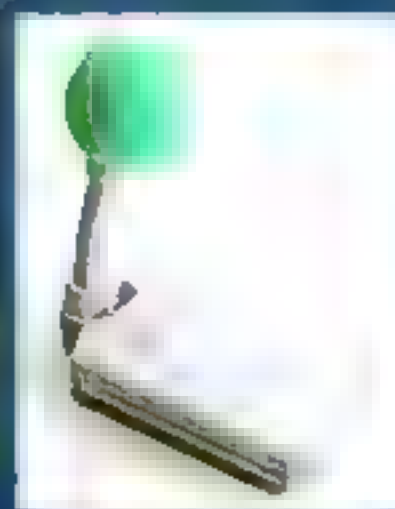


图注：这款FC主机在国内很少见到，手柄虽然取消了麦克风，但造型比原来更适合手握。后来的SFC手柄也沿用了这一外形设计。

1998年 新一代麦克风语音输入

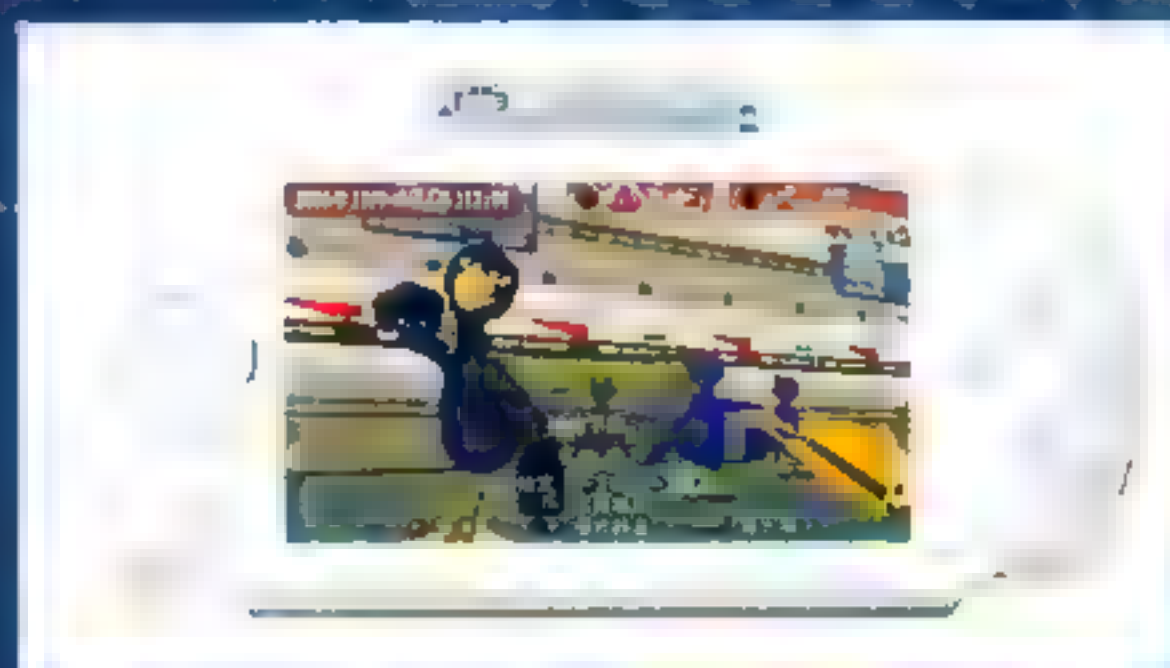
麦克风声音输入的操控方式在后来的家用机上也有许多应用。世嘉就曾经推出过像DC版《人面鱼》这般完全以麦克风语音输入来与虚拟生物进

行互动的独特游戏。另类的设计与充满恶搞的表现手法也曾经造成一股风潮。迈入Xbox360与PS3



图注：红白机光线枪控制器

取代后，也出现了像是《汤姆克兰西：终结战争》这类可完全通过语音来指挥部队的实时战略游戏。在语音识别与人工智能技术与日俱进之际，或许有一天能真正实现让玩家与游戏角色自然对话互动的梦想。



图注：安装外接麦克风的《TALKMAN》。该系列有数款游戏，能让玩家体验到轻松学习外语的乐趣。

内置麦克风的设计一直到2004年底的NDS才又再度出现在任天堂游乐器上。由于硬件效能今非昔比，NDS已能针对输入的声音进行语音识别等进阶处理，因此应用范围更加宽广。像是在游戏中呼叫自己心爱小狗的名字，或是对麦克风吹气来吹熄蜡烛等。PSP也曾推出可通过外

接麦克风来进行实时语音翻译的外语教学游戏《TALKMAN》。

第1世代 红白机光线枪控制器

光线枪可以说是最广为人知的另类控制器之一，顾名思义就是以感应光线的方式来游玩的枪。在家用游戏机上最普及的产品是任天堂于1984年推出的左轮造型光枪周边“枪”(GUN)与一系列专用游戏《西部枪手》、《猎鸭》与《警技射击》。



图注：国内也有很多山寨光枪产品，但造型都不及任天堂原装的这款左轮光枪。



《西部枪手》 《猎鸭》 《警技射击》

早期的光线枪游戏机台或玩具多半使用会发出光线的枪与能侦测光线的标靶所构成，不过电视游戏机所使用的屏幕本身并无法侦测光线，因此电视游戏机光线枪采用相反的设计，将光线侦测器装在枪口内部，以感应电视屏幕亮度的方式来反推瞄准的位置。

红白机光线枪采用了比较简单的方式，开枪时首先是画面变黑，之后依序让目标物以白色区块方式显示在画面上，藉由枪口内部光线侦测器侦测到亮光的时间，来判定枪口击中哪个目标，当目标物不只1个的时候，则是通过红外线感应来缩短判定的过程。

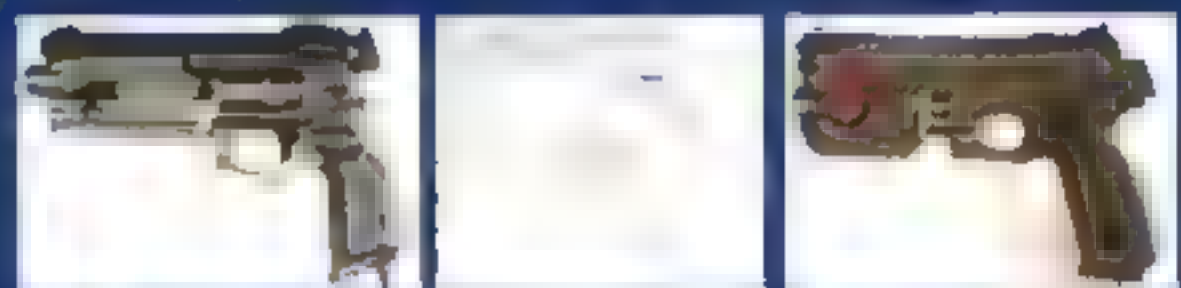
由于上述方式并无法精确的判定枪口瞄准哪个点，而且目标物数量越多判定过程就越长，因此从SFC之后的电视游戏机光线枪多半改采更为精确的扫描线侦测方式。

第2世代光线枪控制器

以往作为电视屏幕主流的显像管屏幕，是以阴极射线管发射电子束照射屏幕表面的荧光物质，让荧光物质发出红绿蓝3原色的光，并让电子束由左至右从上到下以Z字型的轨迹扫过整个屏幕来构成完整的画面，类似打字时逐字换行拼凑出整篇文章的模式。

扫描线侦测式光线枪就是利用侦测电子束扫描亮点的方式来掌握枪口瞄准位置。当玩家按下扳机时，电视游戏机就会让屏幕闪出纯白高亮度的感应画面，光线侦测器也会同步开始运作，侦测电子束扫描亮点通过枪口镜头的时间。之后电视游戏机只要从画面开始输出/输出结束/侦测到电子束扫描亮点的时间，就可以推算出枪口瞄准的位置。

由于光线枪的操作非常直觉简单，充分满足许多玩家梦寐以求的射击快感，因此推出后广受全球玩家欢迎，在枪枝文化源远流长的美国尤其热卖。后续包括SFC、PS、SS、DC、PS2、Xbox等游乐器也都推出了同类型的控制器，在PS/PS2上推出的GUNCON/GUNCON2光线枪并通过将影像讯号输入光线枪内部同步感测的方式来强化精确度。



图注：各个游戏平台上造型各异第2代光线枪周边。

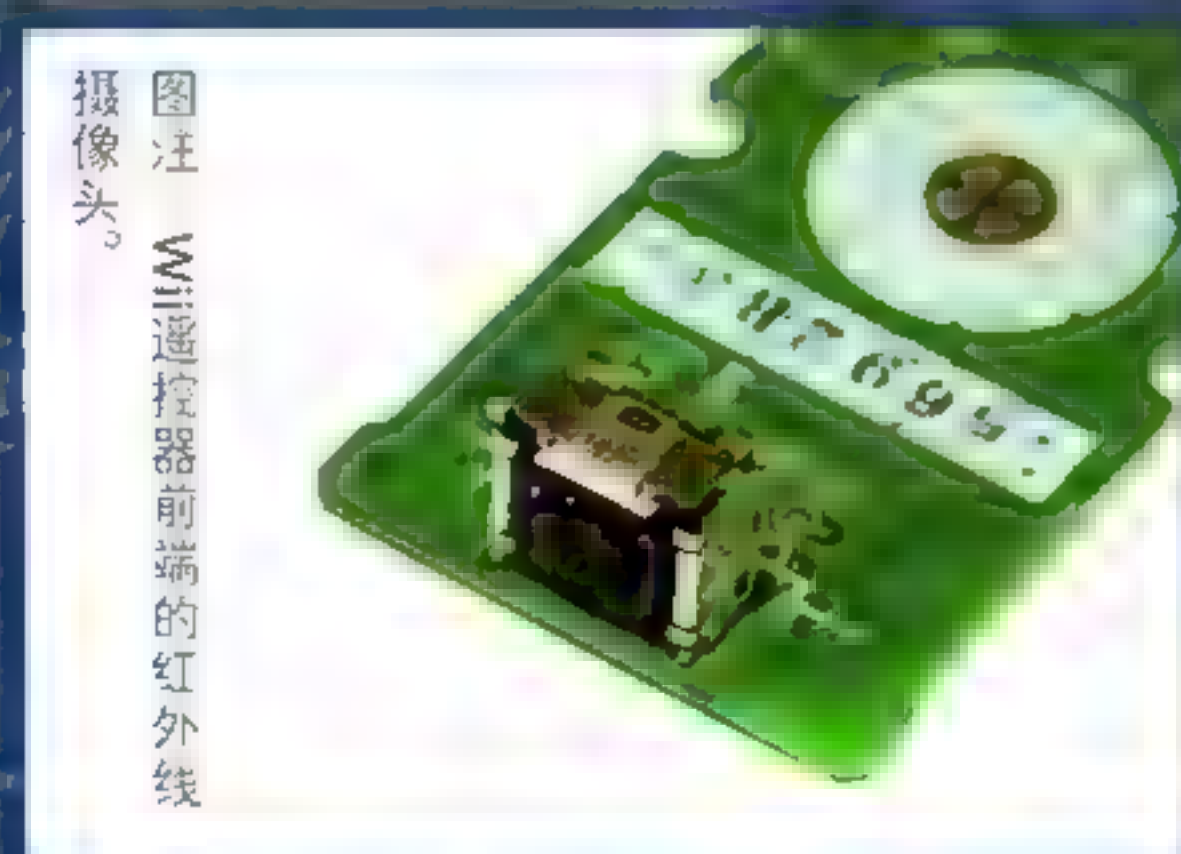
由于扫描线侦测式光线枪是利用显像管特有的扫描成像方式来侦测瞄准位置，因此在会改变扫描频率的倍频电视，或是非扫描成像的液晶/电浆屏幕上并无法运作。

第3世代光线枪控制器

在液晶屏幕逐渐成为电视屏幕主流之际，任天堂在Wii率先引进了大型电玩光线枪机台常用的红外线感应技术来克服这个难题，通过屏幕上/下方额外装设的红外线感应条两端所发出的红外线（肉眼无法察觉），来让Wii遥控器前端的红外线摄像头定位。

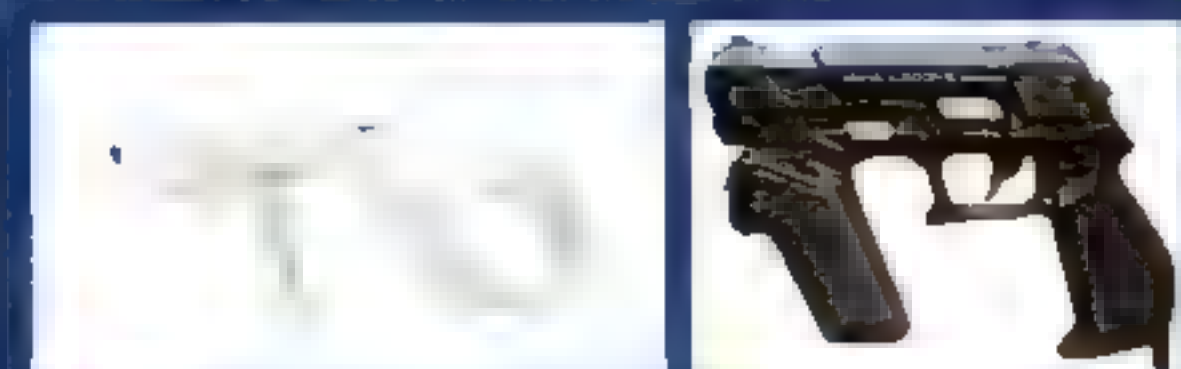


图注：Wii感应条两端装设有红外线LED。



图注：Wii遥控器前端的红外线摄像头。

由于作为Wii标准控制器的Wii遥控器本身就具备光线枪的功能，因此光线枪类型的游戏如雨后春笋般纷纷出笼，任天堂也顺势推出了安装后可让Wii遥控器更具枪战射击临场感的“Wii枪架”周边。后续NBGI也在PS3上推出新一代光线枪“GUNCON3”，同样也是利用屏幕上方额外安装的2组红外线定位装置，让枪口的红外线摄像头定位。



图注：Wii枪架与GUNCON3



利用屏幕上方红外线定位装置来定位。



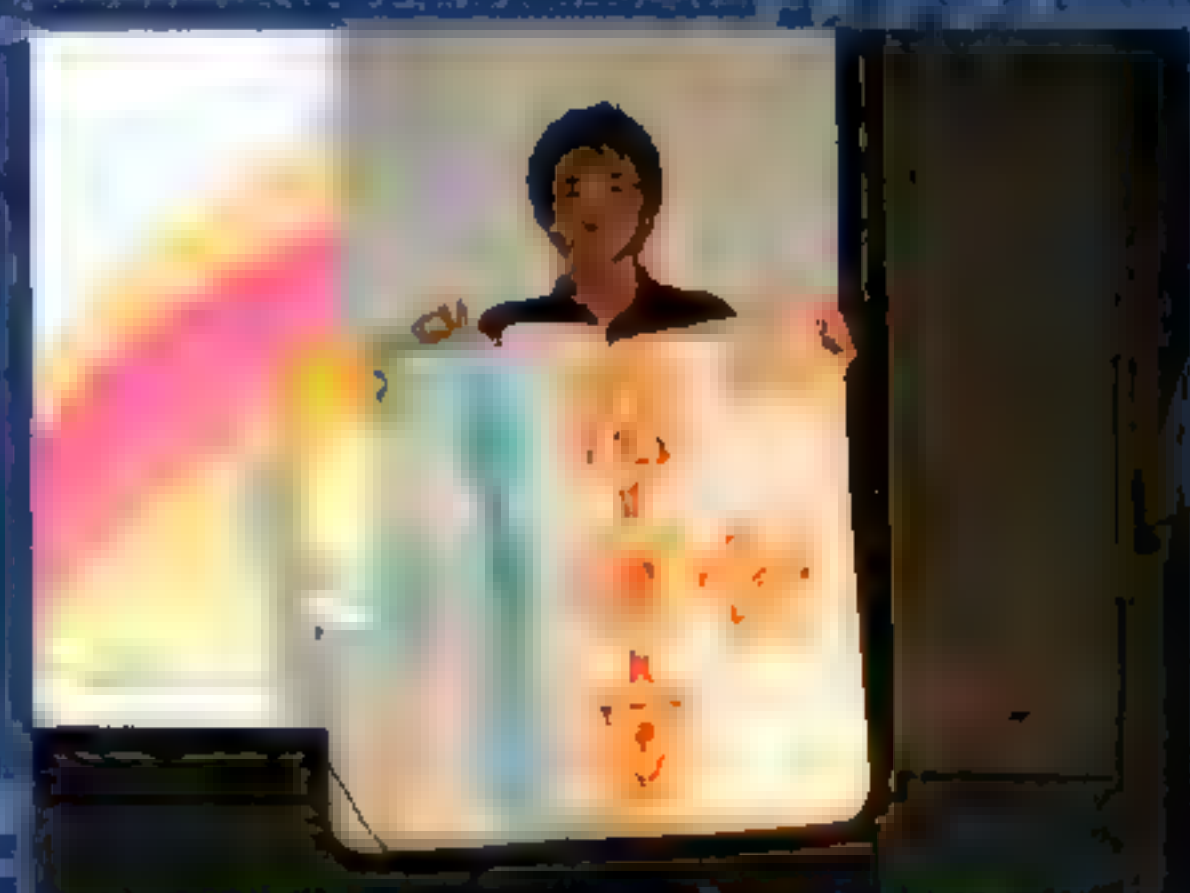
红外线定位装置安装在枪口内部。

BANDAI《家庭训练机》踏垫控制器

提到踏垫控制器，想必大多数玩家脑袋中浮现的会是KONAMI自1999年起风靡全世界的音乐节奏跳舞游戏《热舞革命DDR》系列，不过实际上首创踏垫控制器体感玩法的，其实是BANDAI在1986年推出的家用体感运动游戏《家庭训练机》系列。

1986年由BANDAI（现NBGI）推出的《家庭训练机》系列，首度采用了以踩踏的方式来游玩的踏垫控制器。游戏中收录了10种不同的运动竞技项目，让玩家通过踏垫控制器A面双十字配置的8个方向踏点与B面4×3配置的12个编号踏点来游玩。

《家庭训练机》系列自1986年到1989年总共在红白机上推出10款作品，并于沉寂9年后的2008年在Wii重新复出，推出了与初代作同名的《家庭训练机 运动世界》以及新一代的踏垫控制器，并可配合Wii遥控器的动态侦测来进行手脚并用的体感玩法。



图注：Wii版的《家庭训练机》踏垫控制器。

KONAMI《刺激拳击》充气人偶控制器

充气人偶控制器是KONAMI于1987年随红白机拳击游戏《刺激拳击》同捆推出的充气型控制器，由具备压力侦测功能的充气人偶与灌水稳定底座所构成，通过拳头打击充气人偶的方式来控制游戏角色的出拳动作，体感十足，不过游玩起来相当耗费体力。



1988年

VARIE《顶尖骑士》
充气摩托车控制器

充气摩托车控制器是VARIE于1988年随红白机竞速游戏《顶尖骑士》同捆推出的充气型控制器。由充气车身与车头的握把型控制器所构成。由于最大负重仅60公斤，因此只能给体重较轻的儿童游玩。虽然具备可乘坐的充气车身，不过并不具备体感操控功能，转向完全是通过车头的握把型控制器来控制，车身的倾斜与否对操控没有影响。



1989年

任天堂红白机
威力手套控制器

充满浓厚科幻风格的「威力手套」，是1989年由Mattel/PAX所推出的红白机数据手套型控制器。采用通过红白机控制器扩充端子连接L型构造的超音波侦测器，并将手套型的控制器本体套在右手上，藉以感应手套的指向、距离、转动与手指伸屈。



虽然威力手套的设计看起来相当科幻，似乎是个融合肢体动作与游戏操控的终极体感解决方案，



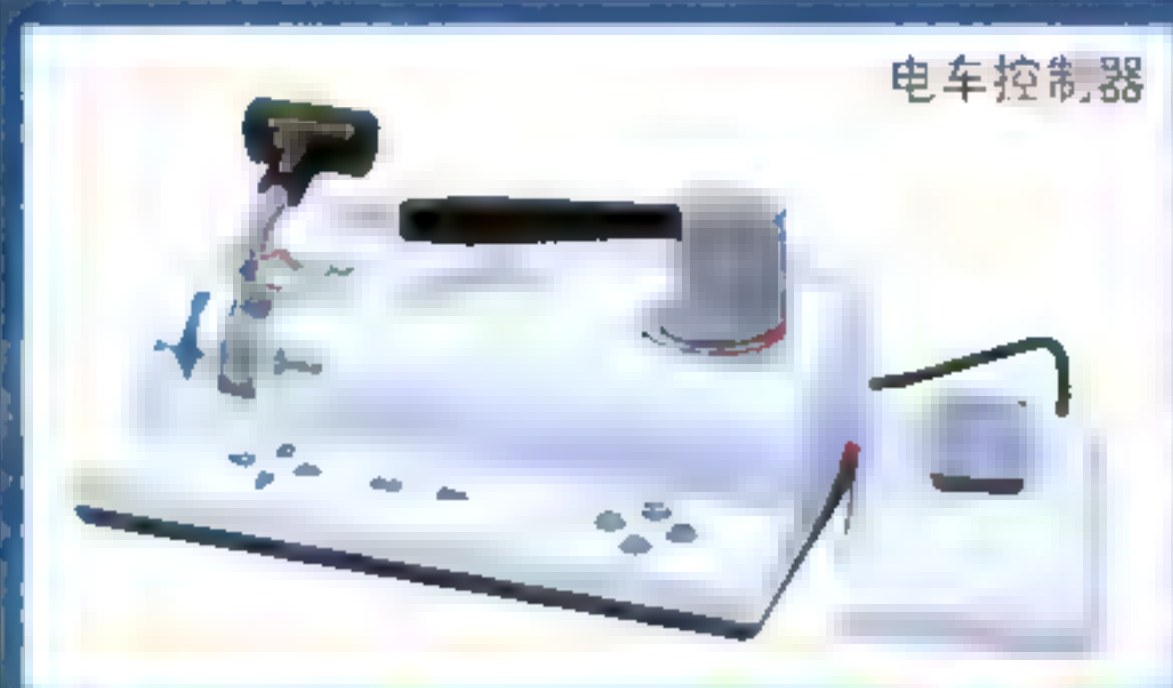
案，不过实际上却受限於游戏周边的售价与成本而缺乏专业数据手套的功能与精确度。操控性不尽理想，加上前后只推出2款专属游戏与1款支持游戏（可使用普通控制器游玩），其余游戏则是通过功能键输入按钮自定义代码来支持，不直觉且难以上手。因此虽然当年因媒体曝光而受到许多玩家关注，但实际上是个雷声大雨点小的失败商品。

虽说产品本身并不成功，不过至今仍有许多老一辈玩家对这款20年前在心目中留下深刻印象的周边念念不忘，而且还通过20年后的最新科技加以改造，像是与Wii控制器整合，或是使用新的处理芯片改装，加入蓝牙、加速度侦测器与超音波侦测器等功能。

1997年

TAITO《电车向前走！》
电车控制器

电车控制器是TAITO配合电车驾驶模拟游戏《电车向前走！》系列所推出的仿电车驾驶控制面板型控制器，让铁道迷玩家能以更为逼真的方式来进行电车驾驶模拟。该控制器最初是在PS/SS上推出，后续并陆续推出对应不同平台与模拟不同车种的版本。



电车控制器

2000年

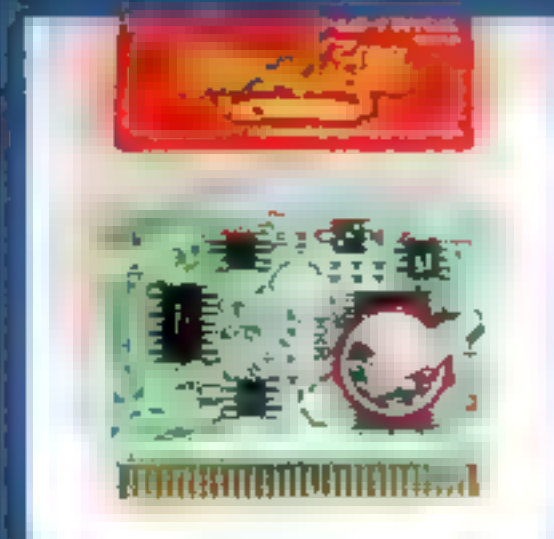
任天堂《滚滚卡比》
加速度计倾斜侦测器

《滚滚卡比》是任天堂于2000年8月推出的GBC游戏，最大的特色在于卡带内置了加速度计倾斜侦测器，可以侦测卡带「主机」的倾斜与震动，藉此来操控游戏中的角色移动。由于后来推出的GBASP卡带插槽方向与GBC相反，导致加速度计的侦测结果出错，因此本游戏无法在GBASP上游玩。

2003年

KONAMI《我们的太阳》
太阳光传感器

2003年7月推出的《我们的太阳》由小岛秀夫领导的创作团队开发，是一款以真实的太阳为主题的GBA游戏。游戏卡带上配备有能侦测紫外线的太阳光传感器，必须让传感器曝晒在太阳下方，才能补充游戏中主要武器——太阳枪的能量，让玩家能在太白天出太阳不晒，才能顺利击败游戏中惧怕阳光的黑暗怪物，算是个相当创新独特的设计。



卡带内部设置有紫外线侦测器

后续于2006年底推出的NDS续作《我们的太阳DS》，因为受限於NDS卡带的尺寸，因此取消了前两作的太阳光传感器设计，而改以游

戏中惧怕阳光的黑暗怪物，算是个相当创新独特的设计。

戏中虚拟的太阳来取得能量。

2004年

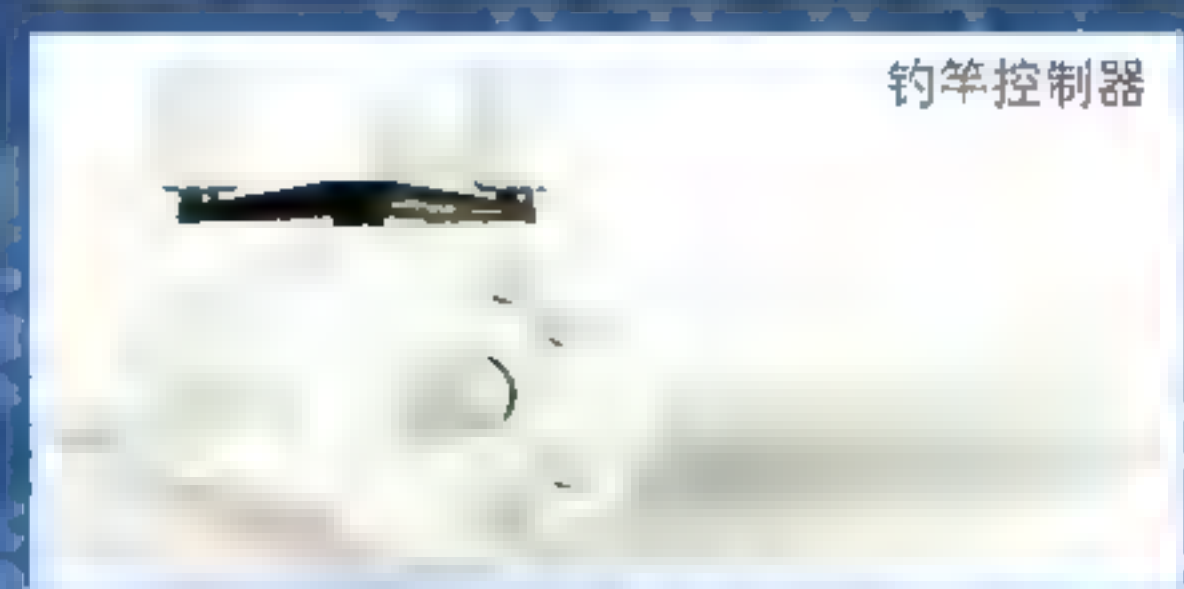
任天堂《旋转瓦里奥制造》
陀螺仪旋转侦测器

《旋转瓦里奥制造》是任天堂于2004年10月推出的GBA游戏，卡带内置压电式陀螺仪旋转侦测器，可以侦测卡带「主机」左右旋转的角度，并藉此来操控各种《瓦里奥制造》风格的趣味小游戏。因为陀螺仪仅侦测旋转角度，因此不受卡带插入方向影响。

1999年

SEGA《霸王鲈钓赛》
钓竿控制器

钓竿控制器是SEGA于1999年搭配DC钓鱼游戏《霸王鲈钓赛》同步推出的钓竿握柄型控制器，由仿钓竿握柄的本体与卷线器所构成，内部配备3轴加速度侦测器与光学侦测器，可以感应钓竿震动的方向与力道，以及旋转卷线器的速度，反应在游戏中钓鱼的动作。控制器内部并配有1.5A的震动马达，忠实模拟钓鱼时竿子的力道回馈。



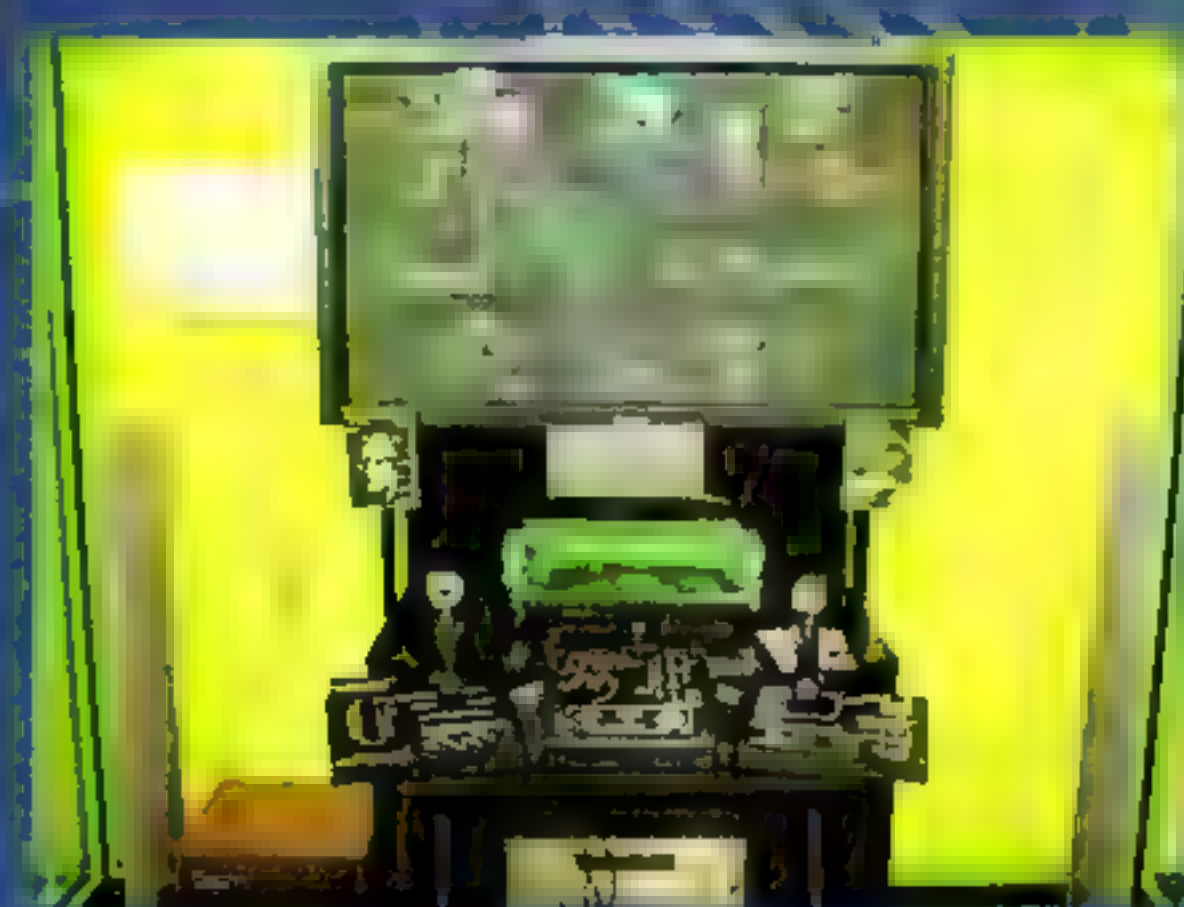
钓竿控制器

由于钓竿控制器仅模拟输入的DC板放电量，因此无法在DC板上使用，必须搭配专用的充电器，才能使用。这款控制器在当时非常受欢迎，因为它的操作简单，即使是初学者也能轻松上手，而且它的价格也非常低廉，让玩家可以轻松体验到钓鱼的乐趣。

2002年

CAPCOM《铁骑》
专用控制器

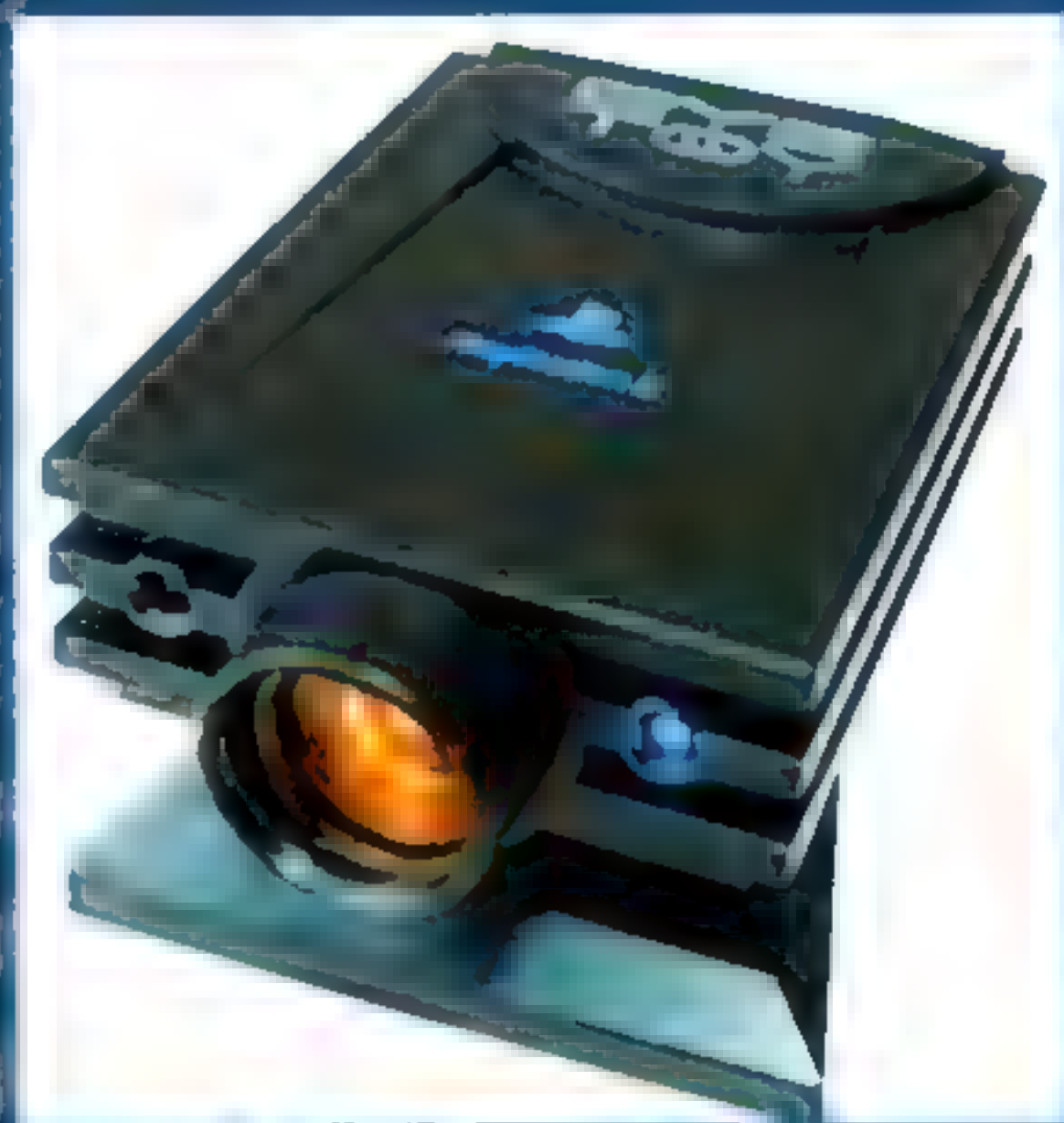
铁骑是一款由CAPCOM于2002年推出的Xbox游戏，是一款以中世纪战争为主题的策略游戏。游戏控制器是专门为这款游戏设计的，它采用了独特的摇杆和按钮布局，让玩家能够更轻松地操控游戏中的单位。这款控制器在当时非常受欢迎，因为它的设计非常人性化，而且它的价格也非常合理。



彻底追求虚拟真实的设计，让初学者光是要启动机器人都得花费相当功夫去学习，不过也正因为这个特色而非常受到热衷玩家的喜爱，可说是实现了大多数男生童年时曾经梦想的机甲战争与格斗快感。这款游戏连同专用控制器要价19800日元。

2003年 SCE EyeToy摄像头

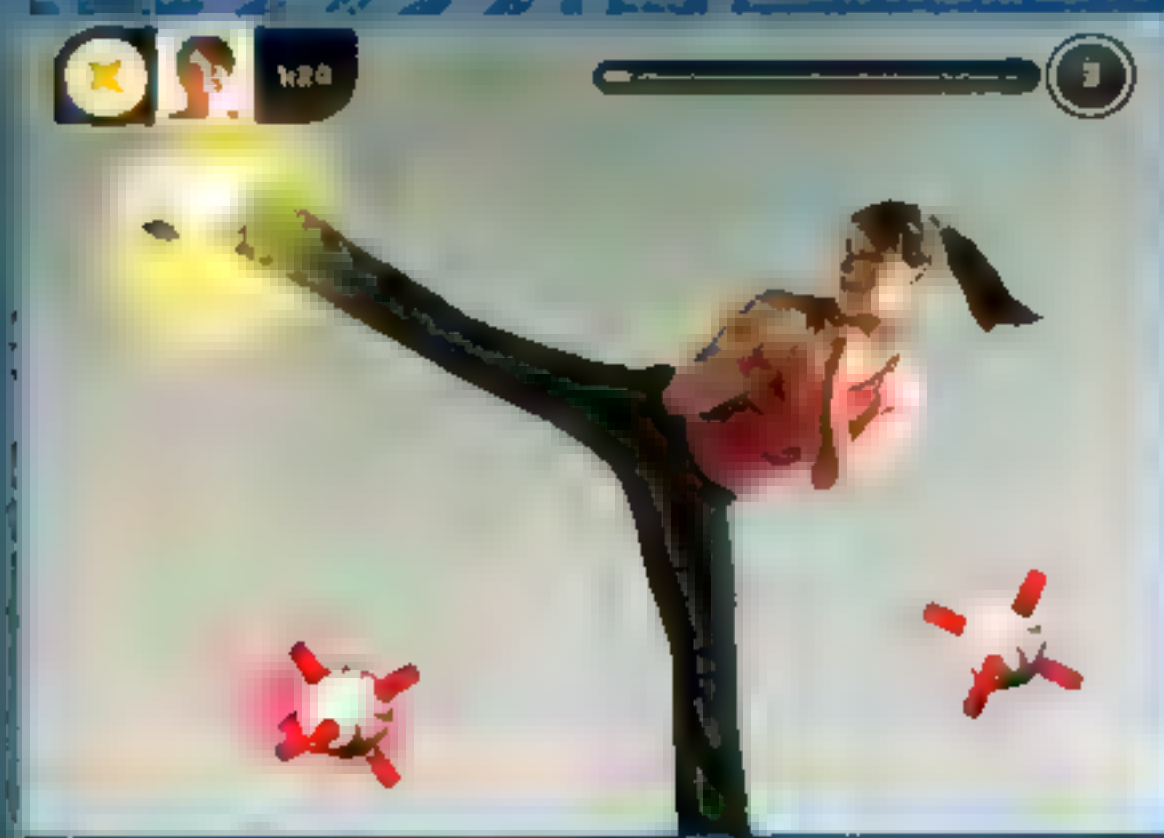
EyeToy摄像头是SCEE于2003年搭配《EyeToy Play》推出的PS2专用视频摄像头。通过摄像头将玩家的身影摄入游戏中，并藉由影像辨识玩家身体的动态来游玩各种专属小游戏。虽然EyeToy并不是首个应用摄像头影像辨识来操控游戏的周边，不过由于具备了成熟实用的操作性与娱乐性，因此成为首个登上主流市场的视频操控类型周边。



EyeToy是采用USB接口与PS2主机连接，并与背景拍摄下来并传输到PS2，藉由比对前后画面的差异来判断出玩家的动作，并将这些动作反应到游戏中。因此游玩时玩家可以看到自己的影像出现在游戏画面上，并可以使用身体的动作来进行拍球、顶球、接球、踢球、拳击、功夫、躲避户、打靶、弹吉他、跳舞、操控滑板等各式各样的玩法。

除了SCE自家的《EyeToy》系列之外，SEGA也曾经推出过集合自家12款招牌大作题材的《SEGA超级巨星 EyeToy游戏合辑》，让玩家可以通过EyeToy来游玩包括《VR战士4》、《死亡鬼屋》、《索尼克》、《热舞桑巴》、《龙珠梦》等经典游戏。

由于EyeToy的玩法可以运动到全身，因此SCEE也曾与NikeMotionworks共同开发锻炼身体的《EyeToy Kinetic》，可说是新一代体感健身游戏的先驱之一。



2006年 微软Xbox LIVE Vision摄像头

在SCE的EyeToy获得优异成果之后，微软也于新一代Xbox360推出了自家的XboxLIVEVision



摄像头。支持USB2.0高速传输与640×48030fps高分辨率摄影，提供XboxLIVE视频交谈用途与类似EyeToy的影像辨识玩法，还可以充当PC视频摄像头。

除了一开始的几款附属小游戏之外，后续微软也在2008

年底推出了专属的大型视频体感派对游戏《超级大明星》，通过XboxLIVEVision与精心设计的视频体感游戏，来拍摄玩家的各种动作演出，藉由强大硬件效能将玩家的身影由背景中独立提取出来，并以异想天开的方式将这些素材组合到电影情节中，产生由玩家所主演的搞笑B级电影。

2007年 SCE PLAYSTATION Eye摄像头



SCE继先前的PS2 EyeToy之后，也在2007年推出了新一代的PS3专属视频摄像头PLAYSTATION Eye (PS Eye)，大幅提升了各部份的规格，包括USB 2.0高

速传输，大光圈高感度变焦镜头，320×240-20fps/640×480-60fps高速影像撷取，多方向声音定位与噪音消除技术的4声道麦克风等，并搭配专属卡片对战游戏《审判魔眼》同步推出。

在《审判魔眼》中，是通过PS Eye的摄影功能来实时辨识置放在桌面上的卡片，借以展开融合真实卡片与虚拟游戏的崭新玩法，并可实际拍摄影像与虚拟3D绘图结合在一起，充分展现在游戏中应用，扩增实境(Augmented Reality)技术的可能性。

后续SCEE也发表将于2009年推出利用扩增实境技术来与虚拟宠物进行互动的游戏《EyePet》。EyeToy之父Richard Marks也在SCEA官方部落格展示了以PS Eye摄入手绘图案并转化为游戏对象的技术。不过上述发表与展示尚无明确推出时程。相较于EyeToy丰富的专属游戏阵容来说，目前PS Eye的专属游戏阵容可说是明显薄弱许多。

2004年 任天堂NDS触控屏幕

触控屏幕在PDA产品上可说是司空见惯的产物，不过在携带型游乐器来说却是未曾有人尝试过的创举。自GB以来称霸携带型游乐器领域十余年的任天堂，大胆的在2004年底推出的NDS上采用触控

屏幕的设计，并以触控输入带来许多游戏操控上的革新。

由于触控操作直觉且具备视听的即时性，让平常接触游乐器的女性与高年龄族群也能接受，使得NDS获得前所未有的成功销售与不分男女老幼的广年龄层使用族群支持。



NDS的触控屏幕可通过触控笔来提供点击、笔画、圈选等不同输入方式，比起一般常见的鼠标光标来说更为直觉，并可满足文字输入与绘画等应用。与手持携带游玩的应用非常契合，刺激了游戏厂商针对此一特性来发挥创意，设计崭新的操控方式与玩法。

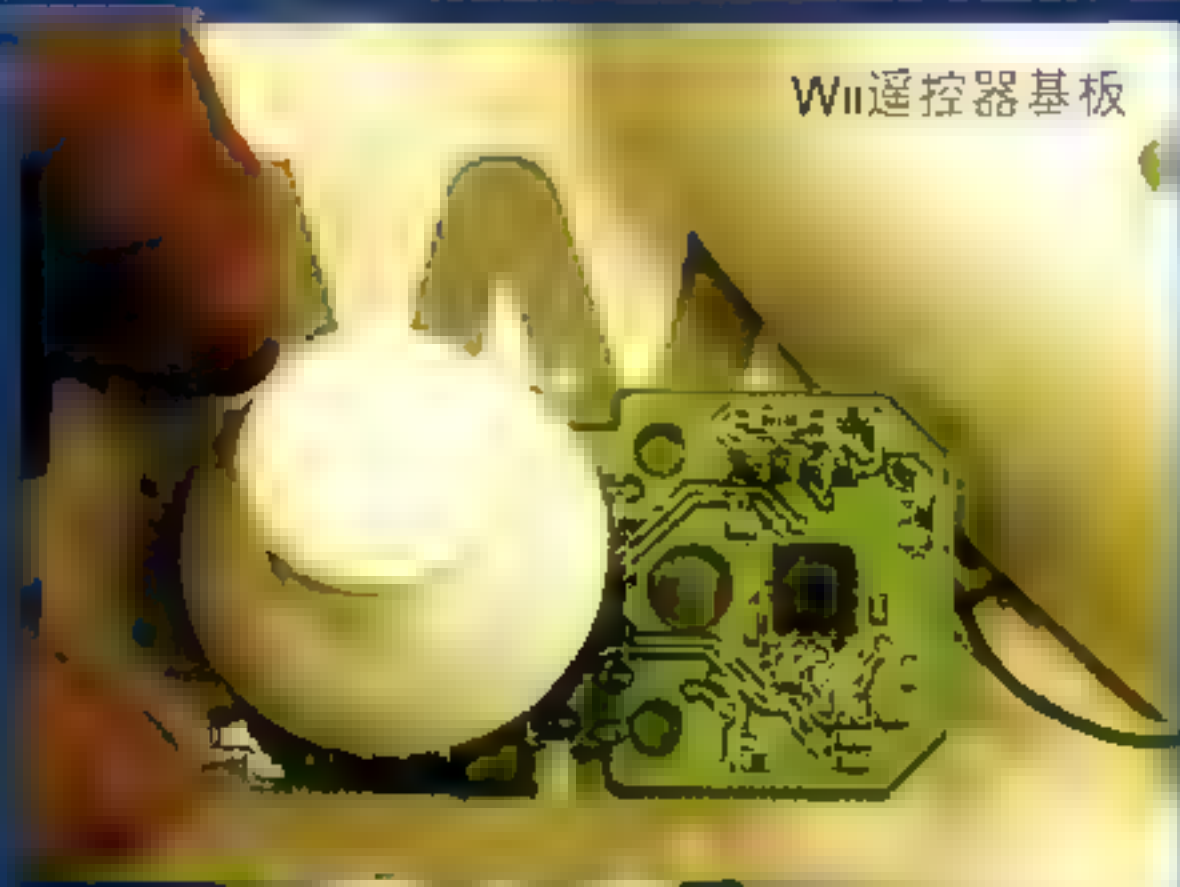
2006年 任天堂Wii遥控器&双节棍控制器

2006年问世的Wii遥控器与双节棍控制器，可说是彻底刷新了既有控制器概念，将多种另类控制器的概念与特性融于一体，让另类成为主流的经典控制器。

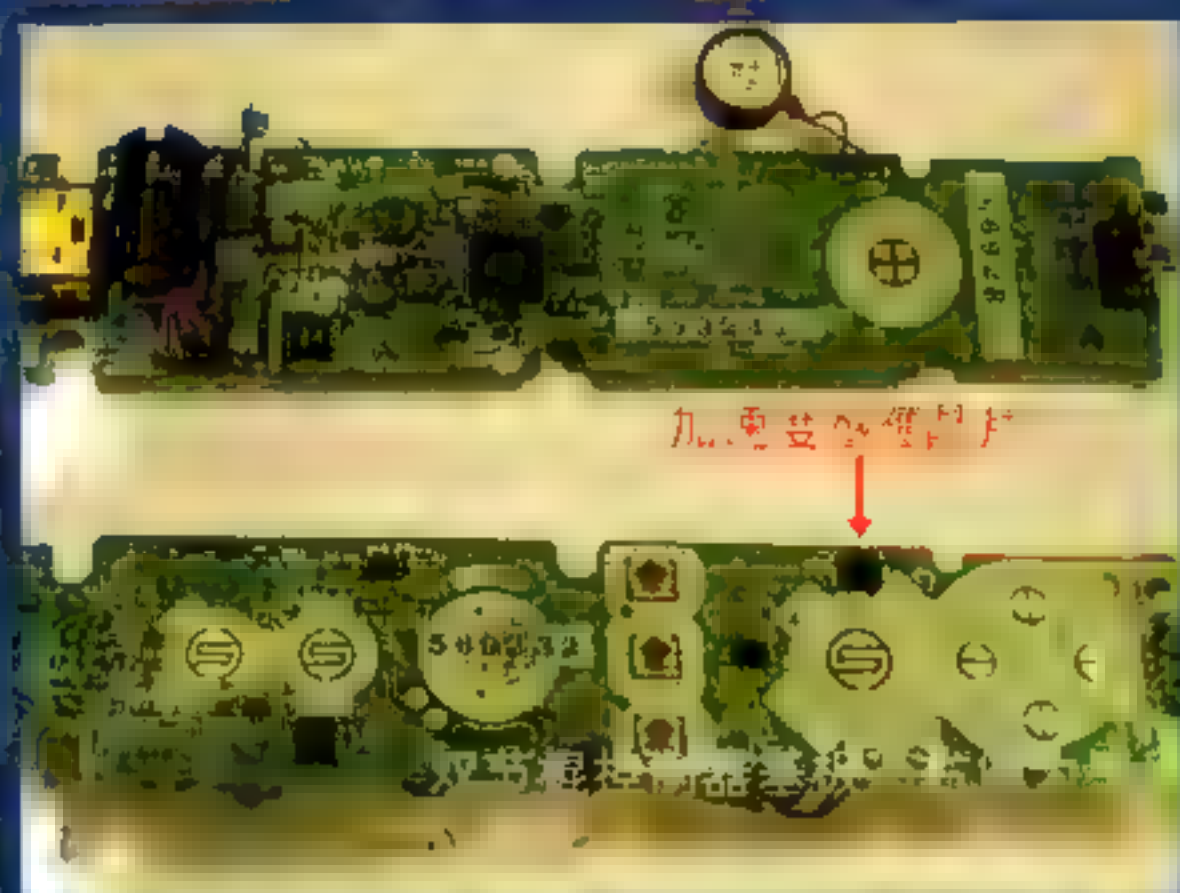
Wii遥控器结合棒状设计+3轴动态侦测+红外线光学指针3大关键设计，可单手握持自由挥动指向，充分满足光线枪与各类动作侦测周边的功能。附属的双节棍控制器则是提供了额外的3轴动



态侦测与模拟游戏杆，两相搭配后产生出变化多端的操控方式。



Wii遥控器基板



附加传感器芯片

为了进一步提升动态侦测的精确度，任天堂也在2008年发表了Wii遥控器的附加侦测器周边——Wii动态强化传感器（Wii Motion Plus）。通过陀螺仪侦测器来感测细微的扭动等动作，让Wii遥控器的动作能以1:1的方式同步呈现在游戏中，将乒乓球的切球、掷飞盘的手腕旋转、高尔夫挥杆击球的偏向与击剑的纵横劈砍等动作忠实反应出来。

音乐节奏类控制器

在另类控制器领域中，种类最丰富的莫过于音乐节奏类控制器。自从《节奏DJ》系列于1997年起掀起音乐节奏游戏风潮后，包含键盘、吉他、鼓、沙铃、太鼓等各种乐器类控制器，以及跳舞踏垫、舞蹈手势传感器等一系列家用版专属控制器应运而生。

KONAMI《节奏DJ》 键盘+转盘控制器



首波登场的乐器控制器，是奠定BEMANI系列风潮的《节奏DJ》键盘+转盘控制器。采用仿真电子音乐取样机与唱盘播放器的设计，于1999年初随家用版《节奏DJ》同步推出，并于2000年底推出键盘由5键增加为7键的《节奏DJIIDX》系列控制器。

KONAMI《动感音乐》 按钮控制器

接着登场的是BEMANI系列第2波的《动感音乐》按钮控制器。这款控制器并不是采用乐器造型，而是以上4下5共9个彩色按钮所构成，让玩家配合谱面上流动的符号与音乐节奏按下对应的按

钮来演奏出乐曲。相较于《节奏DJ》来说显得更为大众化。

KONAMI热舞革命 DDR踏垫控制器



音乐节奏类舞蹈游戏典型的BEMANI系列第3波《热舞革命DDR》，于1999年在PS上推出首款家用移植版，并同步推出家用版踏垫控制器。由于结合了脚踏体感操作与动感音乐，加上简单易上手的玩法，使得这股家庭跳舞热潮如野火燎原般席卷全世界。

游戏的操作方式一如大家所知，是配合画面上的指示与音乐节奏，抓准时间踩踏踏垫上前左右4个方向的踏点，来完成游戏指定的舞步。后续并衍生出无数仿作，踏垫也从原始的九宫格衍生出各种变种配置，直至今日依旧算得上是热门游戏类型之一。



要价20万日元的专业版控制器与普通版踏垫控制器

由于家用版踏垫通常是将4个方向的踏点对应到标准控制器的前按键，并提供确认键与取消键来控制功能选单，因此很多玩家会玩票性的尝试用踏垫控制器来游玩其他类型的游戏，甚至是挑战指令复杂的格斗游戏，也算是种不实用但饶有趣味的另类玩法。

KONAMI《吉他高手》 吉他控制器

配合BEMANI系列第4波的《吉他高手》所推出的吉他控制器，顾名思义就是仿照电吉他造型的专属乐器型控制器。于



1999年7月随家用版游戏同步推出。通过指板处所配置的红绿蓝3个琴弦按钮与拾音器部分所配置的弹片按钮来模拟吉他演奏。

虽然《吉他高手》早在1999年就推出家用版，不过并不像同系列的《热舞革命DDR》那样那全世界都造成流行热潮，而只在日本维持小众市场，一直要等到2005年由美国Harmonix承接同概念所制作的《吉他英雄》系列才开始在欧美畅销流行。

以上几款BEMANI系列控制器除了普及版外，并曾推出一系列采用大型电玩同等级零组件的大型电玩样式。高阶版，要价从《吉他高手》的2万日元、《节奏DJ》与《动感音乐》的3万日元到《热舞革命DDR》的20万日元不等，可说是相当奢华的选择。

Harmonix《吉他英雄》 吉他控制器

《吉他英雄》吉他控制器基本设计与《吉他高



图注：《吉他英雄》吉他与鼓组控制器

手》近似，琴弦按钮则是增加为5个，接口的呈现方式更简单直觉。在掀起新一波音乐游戏热潮后，Harmonix并与EA合作推出结合吉他与打鼓的《摇滚乐团》。身为先驱的

KONAMI也随着这股再起的热潮，推出采用《吉他英雄》兼容5个按钮吉他控制器与全新鼓组控制器的家用版游戏《摇滚革命》。



图注：《吉他英雄》吉他控制器琴弦按钮增加为5个，并新增颤音杆。

Activision《吉他英雄》 吉他把手控制器

不只是家用版有专属的吉他控制器，在携带版的NDS《吉他英雄 巡回演出》上同样也推出了独具巧思的吉他把手控制器。该控制器是通过NDS Lite的GBA插槽来安装，把手上具备4个琴弦按钮与单手握持用系带，并收纳有专属弹片。游玩时只要通过把手的系带将主机握在手心，开手柄锁后在触控屏幕上滑动，就可以展开随身吉他演奏。

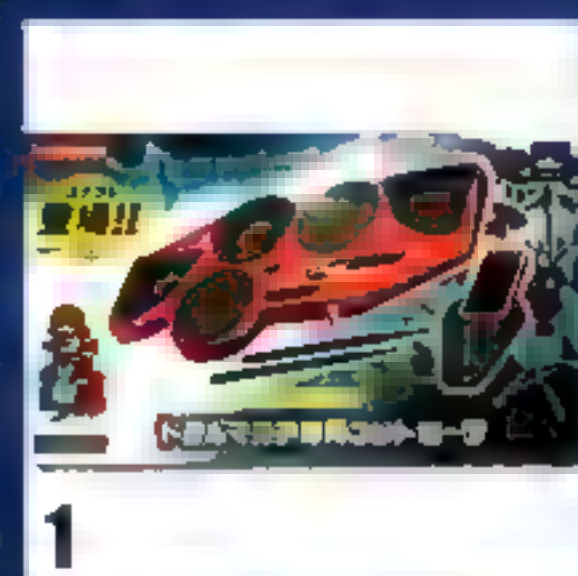
KONAMI《青春鼓王》 鼓组控制器



配合BEMANI系列第5波的《青春鼓王》家用版于2000年推出的鼓组控制器，是依照大型电玩版配置所设计的简化版，面板上由左至右配置了脚踏钹、军鼓、高音中鼓、低音中鼓与铜钹的电子鼓，以及低音鼓的脚踏板。让玩家使用鼓棒来模拟击鼓演奏。

除了首款家用版是单独移植《青春鼓王》之外，后续的家版都是采《吉他高手》与《青春鼓王》合辑方式推出，游戏中玩家可以分别演奏吉他与击鼓来进行合奏。

除了使用游戏专用的简化版鼓组控制器之外，



图注1 普通版鼓组控制器



图注2 YAMAHA DTX PLQ10R专业电子鼓组

《青春鼓王》并支持YAMAHA所推出的专业电子鼓组“DTX PLOER”，只要通过USB转MIDI接口转接器，就可以在游戏中使用与大型电玩机同等级的专业电子鼓来游玩，整组要价大约84000日圆左右。

KONAMI《键盘高手》 键盘控制器

配合BEMANI系列第6波的《键盘高手》家用版于2000年推出的USB键盘控制器，采用与大型电玩相同的24键键盘+2组滚轮，配合画面指示与音乐节奏以键盘来演奏乐曲，可说是比《节奏DJ》或《动感音乐》更考验玩家指上弹奏技巧的高手取向游戏，对于没有学过键盘演奏的玩家来说难度非常之高，因此只出了3代就告一段落不再继续。



图注：《键盘高手》同样还支持通过USB转MIDI接口转接器以YAMAHA键盘演奏。

KONAMI《键盘高手》 键盘控制器



同样属于BEMANI系列的《快活热舞》是以当年日本流行的啦啦啦啦舞为题材，并于2001年推出PS2家用版与专属的啦啦啦啦舞控制器，将原本大型电玩的悬空支架式感应框体设计，改成5个横设在地上的红外线传感器，来感应玩家跳舞时的手势动作。

KONAMI《武术节奏》 动作侦测控制器

《武术节奏》是KONAMI于2002年推出的



大型电玩音乐节奏游戏，采用独特的武术运动题材，以出拳踢腿的动作配合音乐节奏来游玩，并于同年在PS推出家用版。家用版采用不同于大型电玩版的专属动作侦测器，通过双手双脚上所配戴的专属红外线传感器，依照画面指示配合音乐节奏来出拳或踢腿，藉以运动全身并强化韵律感与协调性。

佩戴在四肢上的动作侦测控制器可说是非常接近人机一体操作接口的概念，不过这款控制器基本上只能侦测肢体是否有动作，并不能精准掌握肢体动作的方式与位置。XKPAD也曾推出类似的特殊控制器Bodypad，能将肢体关节伸屈对应到4个按钮的输入。

SEGA《欢乐桑巴》 沙铃控制器

2000年从大型电玩移植的《欢乐桑巴》同样也配合DC家用版推出专属沙铃控制器，通过置放在地板上的感应装置发出超音波，来侦测玩家手持沙铃控制器的高度，并以沙铃控制器感应摇晃沙铃的动作，藉以配合画面上的6向演奏环来摇出动感桑巴节奏。



由于玩法简单趣味且节奏动感十足，因此《欢乐桑巴》推出后相当受欢迎。虽然后续因为DC全面撤退而没有继续推出新作，不过睽违多年后又在2008年底于Wii复出，并通过Wii遥控器与双节棍控制器内置的动态感测功能来游玩，但因为感应方式不同，因此操作性与原作有不小的差别。另外在PS2《SEGA超级巨星》中，也收录有《欢乐桑巴》改编游戏，是采用Eye Toy影像辨识来感应手部的位置与摇晃的动作来模拟沙铃。

NBGI《太鼓达人》 太鼓控制器

有别于复杂专精化的主流音乐游戏，NBGI在2001年推出了强调操作简化与合家欢乐取向的音乐节奏游戏《太鼓达人》，采用日本玩家熟悉的



传统打击乐器太鼓为题材，操作方式则是简化为鼓面与鼓边2种敲击法。大型电玩版至今已推出12代，并衍生出针对华文市场的《太鼓达人 亚洲版》系列。2002年则是在PS2推出首款家用版与专属太鼓控制器，至今已于PS2、PSP、NDS、手机、Wii等平台推出10余款家用版作品。

大型电玩版《太鼓达人》采用近似真实太鼓构造与尺寸的太鼓控制器与1:1的木制鼓棒，家用版太鼓控制器则是大幅简化，采用缩小版的塑料制太鼓与鼓棒，功能大致相同，敲击感与声音有相当程度的差别，不过仍旧比控制器的按钮玩法来得更体感有趣。

家用版并配合合家欢乐取向而加入了许多使用太鼓控制器游玩的原创小游戏，以及最多8人参与的派对演奏模式，提供除了演奏以外的趣味玩法。后续并陆续于PSP、NDS、手机等平台推出移植版，除了NDS版是采用触控屏幕敲击玩法之外，其余都是改以按钮来替代太鼓敲击。2008年底推出的家用版最新作Wii《太鼓达人Wii》同样采用通过Wii遥控器无线传输的专属太鼓控制器，并未如先前猜测般采用Wii遥控器动态感测功能。

任天堂《大金刚鼓》 康加鼓控制器

康加鼓控制器是任天堂于2003年底随Wii音乐节奏游戏《大金刚鼓》推出的鼓型控制器，由《太鼓达人》系列的NBGI担任开发，采用类似的基本系统，前后陆续推出3款作品。控制器本身是由2组康加鼓型侦测器所组合，两鼓之间并配备有感应拍手声响的麦克风，通过拍数与拍手的交替动作来游玩，也可以由2人分别负责拍数与拍手。

不只是音乐节奏玩法的《大金刚鼓》系列，任天堂后续并于2004年推出了以康加鼓控制器来游玩的动作游戏《大金刚 丛林节奏》，以拍击左右鼓面来控制大金刚的左右行进，以同时拍击左右鼓面来跳跃，以拍手来攻击，巧妙融合动作与节奏双重乐趣。



康加鼓控制器

自从1980年代初期各类电视游戏机如雨后天春笋般陆续登场后，典型的游戏手柄与另类的特殊控制器就一路并行发展。正规手柄满足一般性的游戏操控需求，特殊控制器则是可以完全配合另类的游戏操控设计，提供独具巧思或体感拟真的玩法。让玩家在享受一般游戏乐趣之余，也有机会能尝试传统控制器无法提供的新鲜体验。

随着技术的进步，许多以往所难以实现的游戏操控，如今已经不再是遥不可及的梦想，不论是影像辨识、动作侦测、语音识别等，都已经藉由突飞猛进的游戏主机硬件与日新月异的特殊控制器而成为游戏中普遍应用的技术。在触控屏幕与动态侦测纷纷跃上主流市场之际，也更让人期待未来的特殊控制器能有什么创新革命的发展。

非正常人类の 游戏研究中心

游戏发售日期
11.9-11.22

主任



因为荷包的关系，这个月除了月初的UC3之外没有购买任何一款游戏，自己也借此开始消灭之前积压的大量游戏。首先要搞定的就是《如龙OTE》，自从做完攻略之后我就没怎么碰过这款游戏，集中火力用了一周时间总算白金了。不过月底发了工资之后要把这月欠下的几款游戏都补回来，其中包括BASARA3宴、NFS、MGS4以及圣斗士。消灭了一个游戏又多了六款游戏（MGS是三作），上帝啊！赐予我一天72小时的时间吧！我真的受不了游戏积压越多的日子了。

社员



每当要写游戏评分的时候，我就心里好紧张好紧张哦，生怕自己的举动会招致某游戏粉丝们得狂喷。但是事实证明，读者是理智的，小编是理性的。我为自己生在这祥和和谐的社会感到无。好吧，说实在话，自从限令出台以后我就一直在伺机报复，因为我最喜欢的娱乐节目播放时间因此改变了，我要通过评分栏目，让这痛苦感传染的更广更远，让读者们也身感同受一下。哇哈哈！

清洁工



这月内好游戏很多，《战国BASARA3 宴》的白金起码要拖到12月下旬才有可能实现了。而仅靠上下班路上玩的《超级马里奥3D大陆》已经差不多要通关一遍了。另外还有这，那必入的《圣斗士星矢战记》，估计要11月25日左右才能拿到手，据说这个游戏的质量不太，所以可以把它定为一个白金目标。《最终MVC3》的家用机版先不考虑了，打算PSV首发的时候再入手掌机版。这个游戏是4键的，所以掌机完全可以应付。心里又开始不淡定了，好多游戏啊……

被研究



《NEW LOVE PLUS》延期了，虽然在网家说过一遍了吧，或许是为了精益求精吧，又或许是什么其他不可告人的原因。总之，年底没有LP玩了，姑且当作省钱好了，但愿明年情人节能够准时发售吧。最近玩了《初音扩展版》，这里居然没有评分……残念。《战国BASARA3宴》也小玩了一会，比起前作算是厚道很多。此外《圣斗士星矢战记》也小玩了一下，比起砍草类无双还是有些差之。作为动漫FANS向作品倒是很不错了。下期很遗憾貌似赶不上《猎人3G》了……残念。

EZ分



战国 BASARA3 宴



PS3

CAPCOM

2011年11月10日

动作类

1~2人

15岁以上

本作是继承《战国BASARA3》世界观的新作，采用符合副标题“宴”的戏剧性欢乐风格走向，追加收录新角色，全部收录武将将达到30名。本作所有模式皆可双人合作游玩，并追加丰富新模式以及新系统。

推荐人群

砍草游戏爱好者；
喜欢YY战国历史的人；
动作游戏爱好者；
BASARA系列玩家

EZ分



极品飞车 亡命天涯



PS3

EA

2011年11月15日

赛车竞速

多人

13岁以上

在本次的NFS游戏中，玩家将扮演Jack，参与一场非法高危险性的公路追逐赛，想尽办法甩开对手，警察与想要杀害自己的人，努力成为第一个抵达纽约的人。游戏中还首次加入了OTE的动作游戏要素。

推荐人群

系列玩家；
赛车游戏爱好者；
地下竞速的拥趸；
想玩中文游戏的人

游戏发售之前所有人都料到这将是一款比前作还要耗时的砍草作品，而游戏拿到手之后发现CAPCOM这次真的让玩家感觉到了一种砍草的爽快感，相比前作来说这次游戏在这方面做的更加出色，每个关卡杀敌数和连击数都可以很轻松的达到恐怖的高度，而新增的几名角色也个性十足，最关键的是BASARA里我最喜欢的上杉姐姐终于回归了！刷刷刷啊！

玩这游戏一定要玩大友宗麟，因为可以欣赏到一个非常具有磁性魅力的歌声。本来以我先入为主的鼠目寸光，低分差评的文本稿子都想好了，但是在这沁人心脾的歌声渗透之下，我竟然可耻地湿了。我觉得本作设计大友宗麟这个角色的哥们儿绝对是个人才，从这个角色身上我竟然有点开始喜欢上这部砍草游戏了，下次不考虑加入河南梆子或者快板吗制作人？

人物数量够多，没复活我最喜欢的浓姬也忍了。新关卡设计得还不错，好歹多了些新鲜感。新模式还算比较用心，增加了一定的耐玩度。奖杯设定依然很蛋疼，好多都和前作重复，另外“爱MAX”更变态了，200级啊！新增难度只略微比原来难了一点点，用50级左右的人完全可以应付。我觉得这才是真正的“香蕉3”，之前的那作简直就是尼玛赶工加试水啊！

《战国BASARA》系列一直是我比较喜欢的一个系列，或许是对卡表的感情吧，总觉得比起《无双》系列更加有爱。无论是人设还是声优，以及招式的华丽程度，都给人更多的好感。原先故意没有加入的人物这次都得以回归这点非常喜人，不过可惜系列的全人物还是有几人没有加入，我可爱的秀吉（误）和半兵卫啊。全奖杯依然有些麻烦，没那么多热情了。

本来对这次的新作很是期待，没想到游戏到手之后却是失望连连，近几年的NFS实在不怎么给力，我上一个入手的是《热力追踪》，那游戏手感不错但是没有故事剧情，这是个硬伤。而这次游戏有了剧情，抛开剧情好坏不说，游戏又丢掉了竞速的刺激感，感觉制作人把心思都用在如何制作华丽的场景上面……个人感觉NFS中还是《最高通缉》最为出色。

优点就不说了直接说缺点吧，虽然只玩了一小会的时间，但是外行看热闹内行看门道，我已经看到了很多热闹的地方了。感觉有的场景没有前作好看，虽然还是一如既往的美。有的跑道虽然交织成一个网，但其实只有一条，其他都是点缀。目前发现的就这些而已，毕竟试玩的时间有限，希望名作再多加入一些让人吃惊咧嘴流哈喇子的要素，这样才能永葆青春啊。

如果说GT系列是在对真实赛车的无休止模仿，山脊系列是首发专利和爽快感的执着追求，那么《极品飞车》系列就是介于两者之间，并且善于营造视觉冲击，给玩家带来如同电影大片一般的游戏体验。本作在手感上乏善可陈，新车依然劲爆，最让人血脉喷张的就是雪地、隧道、军事区等竞速场景，什么雪崩、落石、轰炸等等，其他赛车游戏还真没这么刺激。

不知说了多少遍了，俺对枪车球系列的欧美游戏没有感觉。虽然前作的《热力追踪》跟着宇多田玩了一阵，感觉还可以但也谈不上喜欢，本作玩起来也没什么特别的意思。对反复跑各种赛道果然还是会感到枯燥乏味，与他人或是电脑AI竞速也体验不到太多的乐趣。或许是因为我不喜欢与人争吧，所以对所有竞技类游戏都没有特别的感觉。

34分

光环 周年纪念版



Microsoft
2011年11月15日
第一人称射击

多人
18岁以上

本作是由343工作室与Saber Interactive、Cinematic Affinity二家公司共同合作开发制作的《光环》初代重制版作品。注重本作是完全重制。游戏可以切换到经典模式。同时加入了新的挑战与剧情等。

推荐人群

HALO Fans;
第一人称射击爱好者;
有XBOX360的人;
被之前各种HD伤了心的玩家

完全重制外加不到两百的价格，这一切让我这个没有360的人都心动不已。本身光环就是微软独占游戏中顶尖的作品，而这次诚意满满的重制版也让不少HALO迷可以重新在更好的画面下体验游戏。希望以后其他厂商如果继续HD的话，先看看人家微软是怎么做的，别随随便便拉扯一个分辨率就出来招摇过市的骗人钱！喂！我就是再说你呢CAPCOM！

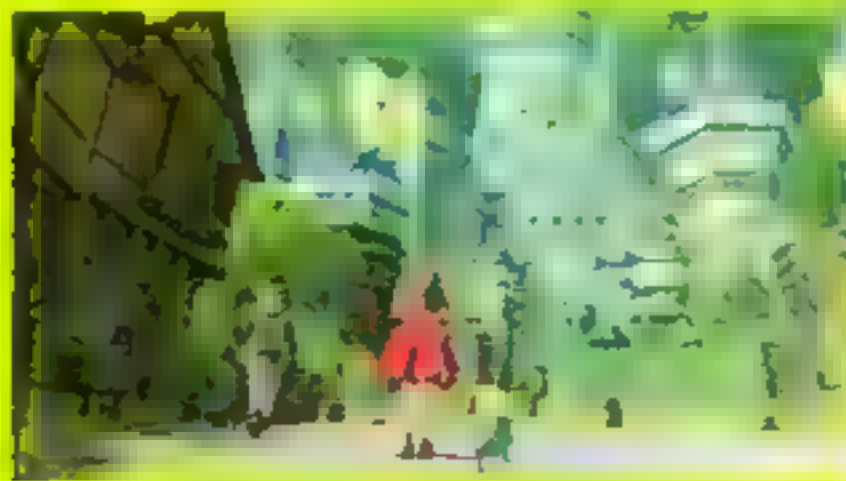
重制版那是相当的美。尤其是光环，应该说这才是真正意义上的重制！不仅画面变得更精良，而且打开游戏包装的一瞬间会让你有一种莫名的冲动，这种感觉并不是每款游戏都有的，不是光环fan真不能体会到这种若隐若现的感觉。这么说吧，这个冬天有光环重制版的陪伴，应该会有很多人会觉得不寂寞，生活也一下子因此与快乐很多，天空瞬间就放晴了！

高画质重制浪潮终于快过去了，微软这次复刻时我认为最有诚意的，这才是真正的“重制”，我觉得像《ICO》之类顶多叫“复刻”，感觉上就像是换了个光盘格式重新刻了张盘，分辨率上去了，可画面还是糙。《光环》的初代作品非常值得纪念，它开创了一个宏大的世界观，成就了一个自由度高到变态的游戏世界，希望2代也可以重制，让正统作品都能高清化。

光环貌似算得上是微软XBOX系列上最经典的代表性作品了。这次重制似乎还算比较厚道了。不过或许因为我还是不喜欢射击类吧，对光环也没有特别的感情，前作没有接触过因此也无法去比较。不过可以看出，确实比其它某几部HD更有诚意。加上价格便宜，对于所有喜欢光环以及喜欢第一人称射击游戏的玩家来说买一个玩玩肯定不会吃亏吧。我就算了。

34分

双重国度 白色圣灰女王



PS3

LEVEL 5
2011年11月17日
角色扮演

1人
全年龄

本作是结合了LEVEL 5、吉卜力与久石让的黄金制作阵容的游戏。玩家将跟随失去母亲的少年奥利弗，与突然现身的精灵一同前往奇幻世界双重国度进行冒险冒险。体验动画风格的华丽画面与悠扬乐曲。

推荐人群

JRPG Fans;
喜欢吉卜力动画的人;
崇敬久石让大师的玩家;
小清新爱好者

我非常喜欢传统意义上的JRPG，而本作又结合了我喜欢的吉卜力动画工作室以及久石让大师的音乐，这简直就是一件艺术品！不过也许是因为游戏的定位太少儿化，就如同现在被人狂喷的高达AGE一样，本作没有得到大家的认同，不知道最终游戏的销量会是多少，话说如果让我家驯鹿知道了这游戏，她一定会吵着买的，那家伙老喜欢久石让爷爷了……

在犹如动画一般的世界中进行冒险，极尽魅力的游戏。本作的音乐给我留下深刻印象，不仅非常动听，而且特别带感、特别容易进入游戏的气氛中。地图更容易看懂，育成系统和武器合成系统也非常棒。虽然RPG的完成度非常高，但是也有一些缺点，就是感觉创意上还不够，让人不禁产生一种老生常谈的感觉。真心希望能救出主角的母亲，最后大团圆结局。

我实在不明白为什么LEVEL 5和吉卜力的强强联合居然没人捧场，据说日本本土目前的销售惨不忍睹……这个游戏的剧情还不错，画面清新可爱，音乐更是无敌，久石让的功力不是盖的。本作有很多育成要素，还有装备和合成要素也非常丰富，支线任务多且耐玩。我觉得这样的游戏如果再汉化的话，我真的可以给10分了，可惜日本玩家却不买账。

对吉卜力无爱啊……幼稚的画风，和朴实的剧情不知为什么就是无法吸引我。而对LEVEL-5我真的开始有些抵触情绪了，主要原因还是日野负责的某高达AGE实在太令人失望了，还有那战斗到宇宙尽头的玄幻足球游戏也让我无法接受。日野写的剧本实在太坑爹了，全是作者的想当然，一点深度与逻辑都没有，好吧这只是我的个人偏见。喜欢日野的人请不要喷。

23分

漫画英雄VS卡普空3 终极版



PS3

CAPCOM
2011年11月17日
格斗对战

1~2人
15岁以上

本作是结合美国MARVEL漫画与日本CAPCOM游戏题材的乱斗游戏系列第3作最新加强版。游戏完整继承前作内容，并追加了12名新角色。可使用角色总数达50名，并调整对战平衡度以及强化在线模式。

推荐人群

MVC系列玩家;
格斗游戏爱好者;
超级英雄的拥趸;
喜欢大乱斗的人

小熊入手了前作，所以绝对不会再买本作！说实话之前觉得本作非常爽快应该很好玩，但是真的尝试了之后发现这游戏并不适合我，而这次加些新人就又拿出来卖让我感觉只有傻子才会上当……而且说实话C社这边的人物有些真的就是凑数的感觉，明明自己旗下有那么多超人气游戏角色不用，总找些炮灰来补空子，难道以后还打算继续推出所谓的完全版吗？

对这种大锅烩的游戏一般都不太感冒，而且说实话还挺不耐烦的，所以在开机试玩前的一刹那，我就不断说服自己，但凡这游戏做的不是好到天上了，一定得喷死，往死了喷。结果是皆大欢喜，没有让我背负什么良心上的谴责，这游戏果然还真没有出乎小编的预料之外，操作杆嘿嘿嘿，画面哼哼，大锅烩就是大锅烩，还是更期待《逆转VS雷顿》。

“一切用整合DLC来推出新游戏的做法都是骗钱。”现在CAPCOM就最喜欢做这种事的。当初骗我买了《生化危机5》，后来《街霸4》我又买了3回，《BASARA3》也买两张了，这次我坚决不买家用机版！不过我还是挺喜欢这个游戏，除了增加了很多人气角色外，平衡性也有微调。可惜这种格斗游戏还是比较适合欧美玩家，快节奏的混战主要提升的是刺激感。

这个游戏居然发售了！和前作不同，不知为啥本作猛将传一直没人关注。或许是因为前作太坑爹了？我倒是感觉还好，人物的招式充满个性，各种必杀也足够华丽。虽然没什么技术含量吧，大乱斗嘛也就图个热闹。本次新加入的逆转裁判人物其实挺合我意的。看成步堂各种口水把敌人打得落花流水实在充满喜感，没体验过前作且对各个角色有兴趣的话推荐一下。

研究 中心 公告

这阵子所有新出的游戏我都没买，没有新游戏的好处就在于可以踏踏实实的玩老游戏，而我这阵子在补《如龙OTE》，当然就像我手札中说的那样，这阵子其实玩游戏的时间并不多，反而是看了不少电影，扯远了……这次把如龙白金之后自己发现了很多问题，是关于攻略的，游戏发售之后我用了三期的时间做了一个自认为是非常详尽的《如龙OTE》攻略，可是这次把游戏白金掉之后发现自己还是有很多细节没有写进去，这让我郁闷不已，可又无可奈何。大家知道现在纸媒的时效性真的很差，也许我在写某个新闻稿的时候这新闻也就刚出一两个小时，可等到读者拿到书的时候新闻早已变成旧闻，攻略也一样，我们在游戏刚发售就赶紧制作攻略，可真的等杂志发售了，玩家们早就已经搞定了游戏的主线，所以我们在寻求一个方向就是主线一笔带过，更多的是帮玩家整理出详细的其他攻略信息，而这些信息说实话在游戏发售后的几天内真的很难全部挖掘出来，这也就造成了我这次所困惑的情况。乱七八糟的说了一大堆，希望读者能够理解我们的苦衷与无奈，以上……

评分细则：



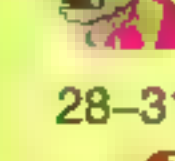
40满分——能研究我们的患者



36-39分——完全康复的患者



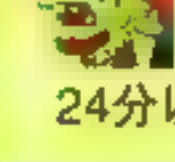
32-35分——轻度康复中患者



28-31分——轻度抑郁型患者



24-27分——严重暴力倾向者



24分以下——放弃治疗的患者



小熊专栏第二十四期！不知不觉间我的专栏也连载了二十四期，以半月刊来算正好是一年的时间，在这一年时间里我认识了很多读者朋友，在这些人的关注与支持下，くまの部屋一步步的成长，虽然也许这样会显得比较老套，但还是请大家接受我的谢意。这一年中我从一开始的不知道专栏如何定位、如何下笔到现在想写的东西太多以至于不知道如何选择，自己也找到了一条属于自己的道路。前阵子和读者Kings聊天的时候，他问我什么时候做限定主机的特辑，之前纪念皮耶罗的那期专栏里我有提过自己准备做这么一期关于限定版家用机的特辑，作为之前限定版PSP特辑的后续，而且素材文字都准备好，只差整理一下就可以出炉了，可无奈每期都有特殊的情况发生，使得我的计划不停的改变，这个特辑也是一拖再拖，不过我保证在三期之内会将其完成送到读者面前，这也算是对如此支持我的读者们的一份补偿，最后特别感谢一下读者Kings对我专栏的支持。

正如我上面所说，这期的专栏并不是关于限定版家用机的内容，而且也不是上期潘多拉故事的延续，因为潘叔说最近没有什么写作的灵感，而我个人也不希望他把这东西当做稿子一样赶出来，因为我知道写作是要有感而发的，当你想到一件事情，想要将其记录下来时，那些文字就会一个接一个自己蹦出来，而当你为了写作而写作的时候，得到的结果往往并不是你所期望的，所以我让他不用着急，希望喜欢潘叔文章的读者耐心等待他的后续故事，让我们看看这位奔四的大叔童年还有什么悲惨的遭遇。【笑】这期专栏比较特殊，因为杂志页面的关系，我要临时征用这里贴几个游戏的奖杯列表，还请各位读者多多包涵，下期くまの部屋精彩继续，我们不见不散！

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Platinum Trophy	白金	取得游戏其他全部奖杯
Coast to Coast	金杯	用任意难度通关
Bonus Wheel	金杯	在多人游戏中赢得Bonus Wheel奖励
Welcome to The Run	银杯	完成第一关
Walk in the Park	银杯	完成第二关
Vegas Baby!	银杯	完成第三关
Cop Out	银杯	完成第四关
Mr. Plow	银杯	完成第五关
Thunder Road	银杯	完成第六关
The Windy City	银杯	完成第七关
Got to the Chopper	银杯	完成第八关
Hot Pursuit	银杯	完成第九关
I Heart NY	银杯	完成第十关
Win at Winning	银杯	在Extreme难度下通关
Gold Rush	银杯	在“Coastal Rush”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
National Gold	银杯	在“National Park”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Nevada Gold	银杯	在“Nevada Dreams”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Valley Gold	银杯	在“Desert Valley”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Winter Gold	银杯	在“Winter Blast”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Interstate Gold	银杯	在“Plains Interstate”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
City Gold	银杯	在“Windy City”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Industrial Gold	银杯	在“Industrial Run”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Rural Gold	银杯	在“Rural Track Attack”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
East Coast Gold	银杯	在“East Coast Express”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Legendary	银杯	玩家车手等级达到30
One for all	银杯	完成5次组队任务
King for a Day	银杯	成为记录保持者
What else you got?	铜杯	挑战一个好友推荐并取得胜利
Show Off	铜杯	上传一张照片
Current Events	铜杯	读取新消息

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
All for one	铜杯	完成一次组队任务
New Car Smell	铜杯	玩赛车手等级达到5
Street Racer	铜杯	玩赛车手等级达到10
Professional	铜杯	玩赛车手等级达到15
Champion	铜杯	玩赛车手等级达到20
Veteran	铜杯	玩赛车手等级达到25
Choices	铜杯	完成15场在线比赛并解锁所有游戏5表

合金装备 和平行者		
奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Vic Boss	白金	取得游戏其他全部奖杯
Big Boss	金杯	通过所有MAIN OPS和EXTRA OPS并且得到S评价
Vic Vos	金杯	达到总数20000以上的同志
MAIN OPS All Rank S	银杯	通过所有MAIN OPS并且得到S评价
EXTRA OPS All Rank S	银杯	通过所有EXTRA OPS并且得到S评价
Special Staff Recruiter	银杯	收集所有的特殊工作人员
Elite Forces	银杯	用士兵完成OUTER OPS中的“Capture the Enemy Base 06”任务
Completed ZEKE	银杯	用AI兵器上的部分来自定义ZEKE
Steel Eater	银杯	打败所有的AI兵器
Gives me infinite ammo	银杯	获得无限子弹头巾
Stealth camouflage	银杯	获得隐身衣
MAIN OPS All Rank A	铜杯	通过所有MAIN OPS并且得到A+评价
EXTRA OPS All Cleared	铜杯	完成所有EXTRA OPS任务
EXTRA OPS All Rank A	铜杯	通过所有EXTRA OPS任务并且得到A+评价
Fulton Recovery Veteran	铜杯	达到300次掩护回复
Hold-Up Artist	铜杯	完成100次hold-ups
Lethal Enforcer	铜杯	杀死100个敌人
Stun Specialist	铜杯	完成100次击晕或麻醉
Costume Collector	铜杯	解锁所有服装
Hideo Kojima	铜杯	雇佣小岛秀夫
Mech Catcher	铜杯	抓住一个技师
Paz's Thoughts	铜杯	阅读Paz所有的日记
Huey's Thoughts	铜杯	阅读Huey所有的情书
Strangelove's Thoughts	铜杯	阅读战争狂所有的回忆录
Monster Hunter	铜杯	完成所有狩猎任务
CQC Six Shot	铜杯	连续进行6次CQC
Leap of Faith	铜杯	剧情获得
I fell . safe	铜杯	躲藏在纸箱中逃脱追击
Indirect Attack	铜杯	用油桶或卡车炸死敌人

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Outer Ops Sortie	铜杯	完成一个OUTER OPS中的任务
Order	铜杯	完成一次交易
Delivery	铜杯	配送一件物品
Kaz Mania	铜杯	和Paz遭遇时得到S评价
Kaz Mania	铜杯	和Kaz遭遇时得到S评价
Food looks tasty!	铜杯	制作口粮
VERSUS OPS All Rules	铜杯	完全按照VERSUS OPS的规则游戏
Be Wind	铜杯	给士兵鼓气
Without Borders	铜杯	完成序章
Without An Army	铜杯	完成第1章
Phantom Hero	铜杯	完成第2章
Reborn	铜杯	完成第3章
Son of Peace	铜杯	完成第4章
Heaven	铜杯	完成第5章
Have far too many	铜杯	累计死亡50次
Clowns	铜杯	在一次任务中翻滚100次
Have anything	铜杯	在你的时间?
your time?	铜杯	
Kuwabara	铜杯	从收音机里听到鬼声
Zeke's	铜杯	朝ZEKE扔电子妨害雷
Good	铜杯	射击敌人的屁股
ZEKE	铜杯	完成与合金装备ZEKE的战斗
Enemy	铜杯	打败Pupa、Chrysalis、Cocoon、PW

合金装备2 自由之子

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Gold	白金	取得游戏其他全部奖杯
Stealth	金杯	在不触发警报的情况下通关
Claws	金杯	收集所有的狗牌
Impossible	金杯	以任意难度通过Tanker和Plant章节
Gamma Cal?	银杯	完成所有的VR和Alternative任务
Survive	银杯	在2号平台里拍到灵异照片
Time	银杯	完成Boss生存模式
Snake Tales	银杯	收集全部种类的箱子
Snake Tales	银杯	完成所有Snake Tales
Snake Tales	银杯	在50个不同的VR或者Alternative任务中获得第一
Snake Tales	铜杯	获得第一块狗牌
Snake Tales	铜杯	摧毁15个监控器

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Down in Smoke	铜杯	用灭火器制造的烟雾迷惑敌人
Vamp Eyer	铜杯	在过场动画结束时看到纽约街头的吸血鬼
To Catch a Predator	铜杯	用色情杂志引诱一名敌人
Sexting	铜杯	给Otacon发一张没穿裤子的士兵照片
Hurt Locker	铜杯	把一个敌人锁在柜子里
Thanks, Ames	铜杯	获悉总统的位置
I Think You Need a Hug, E	铜杯	找到Emma Emmerich
Don't Taze Me, Bro	铜杯	麻醉100名敌人
Nothing Personal	铜杯	拧断30个敌人的脖子
Rent Money	铜杯	打晕100个敌人
Sharing Is Caring	铜杯	帮助Olga Gurlukovich
Piece of Cake	铜杯	完成一个VR或者Alternative任务
Johnny on the Spot	铜杯	在两个地方听到Johnny拉肚子的动静
Kissing Booth	铜杯	亲吻柜子里的美女海报
Silence is Golden	铜杯	打坏10个敌人的收音机
Steamed	铜杯	用蒸汽管杀掉5个敌人
Yorkie	铜杯	获得无限子弹头巾
Poodle	铜杯	得到坦克手伪装服
Beagle	铜杯	得到棕色的假发
Shiba Inu	铜杯	得到植物伪装服
St. Bernard	铜杯	得到橙色的假发
Snake Beater	铜杯	因为受Otacon刺激而被抓住
Love Hurts	铜杯	在屋顶上看到Rose杀掉Raiden
Bohemian Candidate	铜杯	见到James Johnson总统
Bomb Squad	铜杯	从Peter Stillman那里学到如何拆C4
Spaghetti Cinema	铜杯	见到Revolver
Photo Finish	铜杯	取得照相机
Steel Grip	铜杯	达到控制等级3
Lights Out	铜杯	击败Olga Gurlukovich
Party's Over	铜杯	击败Fatman
No-Fly Zone	铜杯	摧毁AV-88 Harrier II
No Ray, José	铜杯	摧毁Metal Gear RAY
Another Snake Bites the Dust	铜杯	击败Solidus Snake
Vampire Slayer	铜杯	击败Vamp

这期我的专栏被奖杯表格占领了，这是因为最近游戏大作太多，可是页面又不够照顾到每一个游戏，所以我挑选了几款落榜的游戏，在我专栏这两有限的两页空间里放出它们的奖杯列表，给那些正在攻略这几款游戏的读者参考，不过《合金装备3 食蛇者》的奖杯列表依旧是没地方放了啊……残念！



大家好我是杰城14桂，在电软300期的小熊专栏里露过一次脸，能在这里自曝东西全靠我死皮赖脸讨好小熊（误），这次带来的是自己全部家当，我不是土豪……

↑《战车3》铁盒版和电软309期电软。

→我的全部正版，其中《月下夜想曲》是同学送的，其他PS3游戏是自己辛苦攒钱买的。



←和小熊一样我也哈日，但饭的是同时出道的另一位天后滨崎步，这些是自己收藏的全部CD，都是中唱引进版。

电软自曝区



↑KONAMI依旧不肯放弃二公主的市场，不过这游戏也就是调整了一下球队阵容。



←再来张全家福，不过少了放在家里的PS3版，凑合看吧。

↓PSP上的WE一直是公交地铁上的最佳拍档，您说呢？



这次小熊我要自曝的游戏是《WE2012》系列全收藏，很多朋友都说我有病，其实我也是这么认为滴……我说KONAMI您老什么时候才能不出这PS2版的WE啊！

←WII版《WE2012》，用双节棍玩足球游戏别有一番乐趣，大家也尝试一下吧！

正版软件
自曝区



另外在國家看到讀者來信說，希望亦能多介紹一下漫畫，于是也让我们在下一期

2011 12-XB

● 中国书画函授大学肇庆分校

三喜的42岁

© Game Software CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

3G全新要素

新怪物及BOSS

首先，本作中新加入的全新圣物碎龙自不必说，自2代复生的水龙及其亚种翠水龙在水战下的表现令人充满了期待（终于不用力把水龙杀死在水里无法剥取而忍舍了，老目纵横），P3中没有加入的苍耀火龙这次相信也会与金银一同上演的新的龙王系谱。而新增的P3招式圣雷狼龙亚种狱狼龙，3tri

的招牌怪海龙亚种白海龙，尾槌龙亚种尾斧龙，峰山龙亚种灵山龙，以及目前为止尚未有详细资料的恐暴龙新种？或是亚种，又或者是稀少种狂暴龙（赤银命名）也都充分惹人眼球。不仅如此，各种已有的老怪物也都会随着G级的解禁新增强力的技能与新动作，进化着实值得期待。

魚龍種

翠水龙

与别种不同全由地下水补给。由于
片，因而得名。泉水涌出时，常
陆地上大肆暴走，因此基本成
水时，泉水流都随天气移动。

新武器系统

双刀、狩猎笛、铳枪、弓的水中战斗动作自然是本作的看点。而废除了3tri二段式的弩系统采用原始设定的轻重弩，这次也新加入了限制解除的新要素。更加欢快的轻重弩无限换弹以及重弩复活的龙击弹相信都会在猎场上独领风骚。

新据点
由希亚尔港

由于废除了3tri的联机平台，本次3G的网上集会任务部分是以坦希亚港为据点展开的。同时新增了3tri中所没有的联络船以及新的NPC人物。

受付三人娘

香港亞視、接受付地、最左的、不
科技大会、中间的、口任务
而完满、中国大、人出发、
香港亚视的任务少、不、红、人、

其他活用

3DS机能的种类

以3DS最大卖点的裸眼3D为首，利用下屏触摸的便捷自定义操作，利用擦身系统的联机体验等等都是系列全新的尝试，加之同步发售新硬件右摇杆带来与PSP不同的操作手感。

古龙种

夜之沙漠涌动的

紫色灵山

灵山龙

拥有美山、云海、峰山、瀑布、奇石、
森林、夜地、温泉、四景、水晶、
神秘的美山、奇石、瀑布、
人们都说这里是人间仙境。

白雪冻土的

漆黑獄雷

狱狼龙

以赤土为底，上面铺满红色的西番纸，上面贴有红色的“福”字，周围环绕着赤色闪电，给人一种强烈的视觉冲击。具体的图案设计仍被保密，无可遁言。

牙 龙 种

● ● ● ●

或许这一条才应该放在最先写才对也说不定，作为3G最吸引人的要素没有之一不能不算是最高难度的G级任务了。随之而来的G级素材打造的全新装备样式，女号的妩媚与男号的帅气（虽然这个很有疑问吧）之间的选择实在令人踌躇。而作为G级最终紧急任务，是否还会有全新的终极Boss怪物出现，这同样可以些许期待一番。

除去那些“不务正业”的“跨界”行为，在业内深耕多年，不亲自拿到第一手“研究”数据，怎么谈得上“跨界”？“新的风格、新的体验”——“跨界”到底“跨”在哪里？“跨界”到底“跨”到什么程度？我就不再说了。

其实说了这么多，显然也不算多。或许你还不了解怪物猎人3G，或许你是久经猎场的老手，请不要错过这一年一度的狩猎节日。或许MH4还离我们很远，但是猛汉三哥已经走到了我们眼前。猎人们！是时候拿起武器一起走向狩猎的新天地吧！



少年多看漫画吧

电软解说员

随风而逝的“雪”

最近，读了柴静的一篇博文《孤独是一个人的骨头》，想起小时候的一首歌词“孤独的人是可耻的”，虽然已经忘了是哪首歌。不知是我的价值观和世界观有问题还是我的精神有问题，在以前工作的地方、以前的以前工作的地方都显得和周围格格不入，我对他们谈论的事情完全提不起兴趣，也不知道为什么会对那种东西感兴趣。后来，我想，也许并不是他们对某种东西感兴趣，只是不停地说不停地说，这样才能排遣压力和寂寞吧？有一个能跟你一块儿刀笔刀的伙伴是很难得的。在编辑部里我有一个非常聊得来的伙伴，他是一个美编、也是这次漫画的主角——他叫“十二月的雪”。和汤米商定了这期漫画的剧本后，我觉得十二月这个角色最能代表大多数理想主义者。崔永元请罗大佑压轴做嘉宾唱歌，罗大佑说，“小崔，不怕，我也抑郁过，不是我们有病，是这个时代有病。”我不认识歌星但是我认识一个比歌星更具威力的家伙——超人。

□插画/汤米 □编辑/蔬菜汁

解读本期

“汤米漫画专栏”

准电软小编

说起电软小编，

经常看到有热心读者

来信，说以后有机会

一定要到编辑部来

就职。本次漫画的

主人公就是一步步

走来，在机缘巧合之

下，由自封的“准电

软小编”成为了真

正的“电软小编”。可能在大学的时候，经常念

叨要成为电软小编，所以他被周围的伙伴们叫做

“准电软小编”。虽然现在看来这也没什么可炫耀

的，但是即使是这样一个并不值得炫耀的过程也充满了很多人所未知的艰难险阻。我想，

现实生活中的很多人，我们周围的很多人在进入

社会的时候都会抱有一些理想，甚至是幻想。随着

时间的推移，那些不能实现的理想越来越远，最

后终于成为了梦想也不一定。

十二月时回母校

“这都不是事儿”“说吧什么都是好的”“走着”“帝哥”“这辈子没恨过谁

你是第96个……”等。正如漫画中所描写的那

样，“胖子十二月”有很多口头禅，依靠着他开

明的性格和比较缺的谈吐经常让编辑部里充满了

欢声笑语。但是因为漫画的篇幅有限，不能把这

些特点都罗列出来。

以前上学的时候，几乎每个班都有几个能刺

激大家肾上腺素加剧分泌的家伙。他们往往只是

冷不丁的用一两句经典台词，就能博得大家的

哄堂大笑，为那个烦闷的下午平添很多乐趣。

一起吃饭

因为胖子吃饭的时候总是来这边很有礼貌的

叫我们谁一起去吃饭，所以一来二去我们就结成

了一起吃饭的小团队了。胖子是我见过的最过的

来的那个吃货。一顿饭吃两份的饭。

乎是家常便饭。但是，这家伙的吃饭速度无比之快，经常在吭哧吭哧干掉自己的饭之后，坐在座位上无机六受虎视眈眈地盯着我的饭。

胖子有一次称体重，居然300多斤。怪不得某天乘坐电梯的时候，电梯居然报警了。虽然胖子很能吃，但是也很挑剔，不是随随便便吃什么都无所谓。而且每次吃完之后都用纸巾抹抹嘴，装卫生。和胖子一起，我们中午的时候吃遍了附近的美食，这也算是一个不大不小的收获吧。



“放学”回家的伙伴

可能是顺路的原因，下班回家的时候，我和胖子经常一起回家。走在回家的路上，我们的心情却并不轻松，有时我们会聊聊社会上的人生百态，不过更多的时候则是聊杂志的前途命运和一路前行性前进方向。我们就这样一边胡说八道排遣时间，一边走到公交车站，然后各回各家。

印象中，一起回家的同事，胖子并不是第一个。几年前，经常和战国专栏的作者、前小编“魔王雪飞”一起顺路回家。

那时他不经意间曾经问过我一句话：“宏声有意思吗？”不知道是不是错觉，我觉得这句话和贾宏声的那句“你活着是为了什么？”特别像。不过现在我们也偶尔联系一下，当然我只是个后辈，一直插不上什么话也找不到什么共同话题。

另一个一起下班回家的同事就是掌机迷的前小编“露琪”了。我们一起步行两年

里，路过一片经常有人遛狗的草地，惹得喜欢小动物的我们经常驻足观望。

还有两个货，是制作电击的幕后人员“大粽子”和“咕噜”。下班的时候一般都是准点走，因为经常加班不平衡吧。“咕噜”非常不讲个人卫生，头发总是一股馊馊的味道。

再一立就是“肥皂”了。我们走的是和露琪一样的路线，也会经过那个狗狗们的天堂。虽然现在这片草地已经被铲平了大部分改建楼房了。

“肥皂”和“露琪”还有一个共同点，就是都喜欢踢球。

楼下超市结识的伙伴

善谈的胖子在哪里都能交到朋友。我们经常去一家西班牙超市购物，一来二去就和那里的一个同样喜欢动漫游戏的店员熟了。每天下午去找店员C聊聊天也成为这个夏天的日常。我想，每个人都有这样那样的日常，生活中也充满了不经意的惊喜吧。

我们都是“战士”

曾经和胖子、“十二月”一起玩过一款网游，而胖子最喜欢用的职业就是战士。战士这个职业在一般的网游中都很常见，主要靠物理输出和防御力见长。不过我们经常玩的这款网游中，战士还有一个作用，就是掩护战友，必要时甚至牺牲自己的生命，所以也有了那句经典的“天堂在左，战士向右，冲锋只需要勇气”。我想最后用这句话来形容胖子也很合适吧。“一切为了部落”，“愿风指引你的道路”。





我愿生活在上古卷轴的世界中

汤米手札

什么叫沉迷？这篇手札的标题就是一个血淋淋活生生的例子。
《使命召唤8》8小时通关，《战争机器3》10小时通关，《狂暴Rage》12小时通关……

这通关时间简直弱爆了啊！《上古卷轴5》游戏时间60小时，游戏完成度估摸10%——Bethesda你究竟是想闹哪样啊？

说真的，总觉得上古卷轴的世界比这个现实世界更适合我。这种感受无疑让汤米觉得一阵惶恐。

这是病，得电击。

有这种体会必定事出有因——主因自然是汤米从头到尾玩的都是Easy难度。也有朋友称呼此难度为：Mama Is poy，和现实世界Very hard的生存状态一比，上古卷轴的世界顿时阳光明媚了起来。

现实世界中每隔6小时就要进食一次，面对这个事实难免有些无奈。也为了这个原因不得不去赚钱填饱肚皮。在这条不归路上，一辆汽车、一个花盆甚至一根晾衣竹竿都可以要了你的小命。

反观上古卷轴的世界？一箭射死一头熊，看那块头怎么够我吃一个月。想想吧，10秒钟就可以囤积一个月的口粮，其他的时间都可以用来吃喝玩乐，夫复何求？

再比如，屠村。

有点反社会倾向的汤米不止一次做过这个事情，毁灭召唤双修，1分钟，整个村子鸡犬升天。现实中啊，拿把菜刀走在小区里估计就要被居委会干部尾随。

再比如，屠龙。

当50级神一般的飞龙对着我喷吐三昧真火时，我只看见自己的血槽以每分钟1%的速度递减。

突然想起10分钟前微博上那条转贴：上海某居民XXX因为吃煮狗吃得太快被呛死。

现实世界真是弱爆了。

说到这里，汤米的手机突然滴滴地响了起来，接起电话，听，是那个命中注定的妹子：晚上有空吗？一起吃晚饭看电影吧。

那声音甜甜腻腻，让汤米有点飘飘然。



你对我很感兴趣，是吗？

我真没这意思

白哲、水嫩、高挑、性感、真人声优、一天三变的超短裙……这些莫名其妙的词汇爬上心头。

哇，一款暂停的游戏，画面中真的是号称Skyrim第一美女Ysolda。

好吧，也许这个现实世界也不那么差，我还是

苟且吧，直到脑后插管时代来临吧。



大航海日志

2011年11月14日

又到了这个虽然身体在公司但是心思根本没在公司的周一。“不想工作”时间，是应该抱着“破罐儿破摔”的想法打开XX世界“放纵一下自己”还是扣命敲键盘和网友聊天假装工作呢？就在我纠结的时候，忽然收到了拯救世界大侠“汤米”的QQ留言：“嗨，汁儿叔，剧本有着落吗？”……这感觉就像正在洗澡间淋着热水搓皂儿的时候，忽然两股之间一丝暖流，原以为只是一个屁没忍住却是屎屁齐流……情何以堪情何以堪，但我还是强打精神这样回复道：“我中午好好琢磨琢磨~”两个原本应该互相敷衍就像平空和贝吉塔那样平常吊儿郎当但是背地里都在咬舌曼语于的伙单在干啥什么的身伙，现在却变作了“只是甩一下钢笔水就请读者们当像是战斗”的某前辈了。但等到了中午的时候能敲十几个美女群聊之属属光，一停之下想到什么好的剧本，中午和胖子美编，走吃饭时，我终于找到了灵感……

2011年11月15日

昨天突然想到的点子，就是做一个小编的差别漫画，于是把这个点子发给了汤米叔。汤米叔说还差一点，需要客客笑貌和口口禅之类的素材提供给他，我想了想，写下了“他300多斤呢，有一次上楼梯，电梯启动了自我保护模式，报警了”……然后找到十二月，拍了一张他的背影照片，给汤米叔作参考。得到的答复是“这身材真敦实，我一直想发明一个匀肉机，一个瘦子，一个胖子塞机器里，打打匀，出来的都是帅哥。”这么莫名其妙的话，汤米叔看完了整个剧本以后，发过来抗议，觉得太流水账了，我联想到自己的敷衍剧本被看穿了于是厚着脸皮说出了“这期的主角我个人认为能代表很多以电玩编辑作为理想职业的玩家，很有意义”这样的话。当你挖鼻或者剔牙的时候，越是不想被别人看到，遮遮掩掩躲避别人的目光，别人越是会一脸鄙夷地用眼角看你，所以一开始就应该大大方方正正对别人挖鼻才对。即使是敷衍的剧本，也要把理由说的正当、正义。显得世界都在等待这期的剧本拯救一样。在汤米叔认同了我的观点、亦或是生扣着心中的愤怒假装嘴上认同了我的观点之后，我们开始聊一位他喜欢的作家——九把刀。因为之前汤米叔就推荐我看看他的作品，碍于面子不好推辞，我只好把九把刀的作品目录看了一个大概，没想到一聊起来就露陷了，于是借口主编在催稿我就着急忙慌地下线了。

2011年11月24日

在截稿日前夕收到了汤米叔的完成稿，一如既往的“精彩”之类的敷衍台词暂且放下不说，他倒是边发稿子边炫耀新买的平板电脑和新手机，说着说着忽然不知道触动了他的哪根儿筋，居然跟我发出了在劲舞团时代毁了不少男女美好时光只听说过从没用过的“视频聊天”的邀请。大惊之下，点了接受，于是看到一个瘦不拉几、留着好多胡子茬儿、长头发的家伙一脸坏笑着，平板电脑在我眼前晃来晃去，不耐烦之下，我只好拜托同事每隔20秒帮我发一个“真棒”过去，就到楼下吃午饭去了。本章节有演绎成分。

后序

感谢大家购买第313期杂志，并支持电玩原创漫画。所以，以后每一期，带来一本青少年。这是我们的约定。

前阵子收到天津读者来信，问我的回答是“没有”，因为种种原因，他没能去邮局拿到那封信，有可能是在邮局被退回，也有可能是在信件的地址没有写对而被退回。不过不管怎么样，他是很期待来自天津的读者能出压本剧本。

不仅如此，这段时间也收到河北保定读者“真像画里的鬼”发来的来信，说他是个漫画家，但是最近因为种种原因没能与读者见面，期待他能继续给杂志投稿。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

我们从未放弃，我们一直在努力。

战国英杰传

文之雪飞



清水宗治

清水宗治（しみずむねはる）：1537年—1582年。毛利三扇之一。隶属于小早川隆景，转战各地立下了不少战功。秀吉进攻毛利氏时，清水宗治死守城池，最后，为了拯救士兵们和城中百姓的生命，答应秀吉的要求在湖上切腹自尽。现在每年6月的第一个星期日，当地都要举行祭奠清水宗治的仪式。

忠诚不二，一心为主

清水宗治于1537年出生于备中贺阳郡清水村，幼名才太郎。之后，以备中豪族家臣的身份担任备中清水城城主。三村氏对毛利氏在备中大战时，清水宗治虽然是三村氏家臣，并且是石川氏的女婿，但依然支持毛利方，战后得到了高松城城主的职位。另外，还有1565年，清水宗治背叛了石川氏，夺取了高松城，直接成为毛利氏的家臣的说法。不过，当时毛利氏把备中交给三村氏，采用间接支配的体制，所以这个说法可信度较低。备中兵乱后，清水宗治成为毛利家的家臣，隶属于小早川隆景。之后，清水宗治跟随毛利氏平定中国地区，深受以小早川隆景为首的毛利家首脑们的信任。

1582年，统一日本在即的织田信长与毛利氏在备前、备中等地激战，这场战役实质上是织田军团部将羽柴秀吉和毛利军团的对决，也是日本战国史上罕见的大部队作战。其中，最被后人津津乐道的就是备中高松城的攻城战吧。羽柴秀吉毅然使用战国历史上从未取得成功的奇策“水攻”，取得了这场战争的胜利。在备中高松城攻防战中，诞生了一名英雄。当然，这位英雄并不是羽柴秀吉，而是死守城池、保护士兵、对毛利氏忠心不二，被誉为战国时代武士典范的清水宗治。

1582年正月，毛利方得到了羽柴秀吉即将率大军来袭的情报，立即把国境防线上的七名城主叫到小早川隆景的居城三原城。小早川隆景问候各个城主后，赏赐给每人一把大刀，城主们当时也都立下誓言。除了清水宗治外，六名城主都发誓“必胜”。而清水宗治却平静地对六名城主说：“我很明白大家的心情，能一起抗敌是我的光荣。”清水宗治没有说出必胜的誓言。清水宗治虽然没有必胜的信念，却有更为崇高的必死的决心。



清水宗治把长子源三郎送到三原城小早川隆景处，充当人质。决战开始前，清水宗治给源三郎写了一封信，信上说：“兵粮已经运到了，羽柴秀吉这两天就到了，到时候我告诉你们实际情况。如果想把羽柴秀吉拖在备中，请再运送些粮草进城。你一定要拼命地学习知识和武功。”而源三郎当时只有8岁。当时在武将给儿子的信中，让儿子努力学习的例子非常罕见。

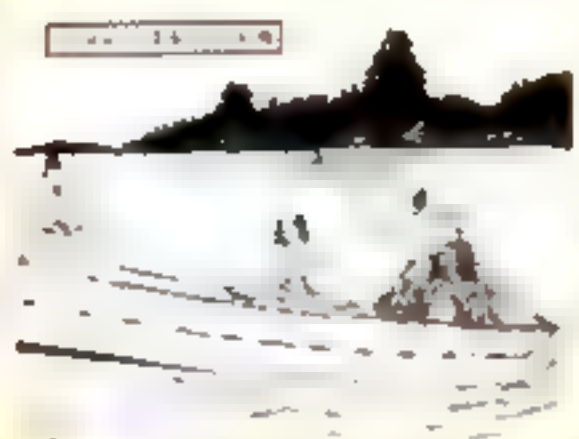
1582年3月15日，羽柴秀吉率部从姬路出发，途中在备前沼城整顿了15天，同时观察备前冈山城宇喜多家的

动向。不过，当时奸雄宇喜多直家已经去世，年幼的宇喜多秀家继承了家督之位，完全投靠到秀吉一方。4月3日，羽柴秀吉进入冈山城，在城中用了10天制订对付毛利方七城的作战计划。

羽柴秀吉首先使用最老套的手段对付七城，那就是从内部分裂对方，这也是羽柴秀吉最擅长的手段。可是，这个怀柔政策在清水宗治面前却行不同。羽柴秀吉派蜂须贺正胜和黑田官兵卫担任使者，带着信长的誓书和自己的信，进入高松城劝降清水宗治。清水宗治郑重地接待了使者，看到信长的誓书后，清水宗治说道：“信长公能给我这样的乡下武士誓书，这真是我的光荣。不过，我没有二心。”斩钉截铁地拒绝了秀吉的劝降。

信长在誓书中要清水宗治担任讨伐西国的先锋，事成之后将把备中、备后两国赏赐给清水宗治。清水宗治则通过小早川隆景，把这封誓书交给了毛利辉元。清水宗治在给羽柴秀吉的回信中写道：“辉元公和隆景公对我非常信任，把守卫国境的重任交给我，我不可能背叛他们。”

武士之名，永留高松



4月中旬，羽柴秀吉和宇喜多军联合，率领三万大军进入备中，在高松城北方龙王山布阵。高松城四面沼泽，是天然的要塞，羽柴的大军无法直接以兵力取胜。因此，

羽柴秀吉先攻占了高松城北方的冠山城和宫路山城。4月下旬，羽柴秀吉离开龙王山，攻击南方的加茂城和日幡城。羽柴秀吉的策略此时收到了效果，羽柴军兵不刃血地占领了这些城池。三原城中六城主对毛利的誓言和“必胜的信念”，在秀吉的策略前竟是如此地脆弱。

铲除了两翼的敌人后，秀吉军开始全力攻击高松城。由于高松城的地利优势，直接攻击必然会遭受巨大的士兵损失，因此羽柴秀吉没有下令直接攻城，而是将高松城团团包围。

这时，一场大雨从天而降，高松盆地中积满了雨水。而这场大雨也一举改变了战况。

毛利方得知高松城危险，立即派大军支援。接到这个情报，羽柴秀吉觉得和毛利大军决战，没有必胜的把握，因此立即向安土城的织田信长求援。

从龙王山阵地俯瞰高松城一带，由于连日大雨，高松城看起来就像是浮在水中的城池。这时，羽柴秀吉了参谋黑田

官兵卫立即达成一致，决定水攻高松城。高松城中的将士们自然非常艰苦，只能是默默地等待援军的到来。不久，毛利氏的旗帜出现在南面的山顶上，城内一片欢呼声。可是，毛利方的援军到达时，高松城周边已经完全被洪水淹没了。

毛利大军只能远望着高松城。这时毛利家面临着存亡的危机，小早川隆景不能对清水宗治和五千名高松城士兵见死不救，但又无法战胜对手，因此派遣安国寺惠琼秘密与羽柴秀吉议和。毛利方提出的条件是割让五国，要求羽柴秀吉放过清水宗治和5000名高松士兵。但羽柴秀吉却坚持要清水宗治自杀，和议一度无法继续。

6月2日，信长父子因本能寺之变自尽。3天后，秀吉收到了这个情报立即恢复与毛利氏的和谈，只提出了一个条件，那就是要清水宗治自尽。之后，安国寺惠琼来到高松城拜见清水宗治，把秀吉的意思告诉了他。两人沉默了一会儿，清水宗治毫不犹豫地說道：“为了主家毛利家的生存，我愿意自尽。”6月4日，清水宗治乘秀吉派出小船划到秀吉本阵附近，在船上用秀吉赏赐的美酒佳肴召开了最后的酒宴。宴会后，清水宗治又舞了一曲，然后静静地站起来，向着南方毛利军的阵地闭起双眼，吟唱出自己的辞世诗：“今日别尘世，名垂高松城”。之后在两军将士面前欣然自尽。羽柴秀吉也感叹清水宗治是古今武士的典范，下令厚葬清水宗治……

电玩三国志



第三十四回 战幕再开

□文/猴子

360度的全方位进攻

尽管Xbox的发售时间在前一个世纪吊了车尾，微软却并没有因此而拖慢开发下一代主机的进程。正相反，当SCE和任天堂还在用概念图来忽悠玩家的时候，微软在2005年荣幸地成为第一个发售新一代主机的硬件商。之前Xbox已经在欧美取得了不错的成绩（日本市场被自动过滤），而且Xbox也凭借着《HALO》等名作获得了大量玩家的支持（日本玩家也被自动过滤）。虽然销量不能跟PS2比，不过微软作为正式进入游戏界没多久的新锐，这个成绩已经算是不错的了（80年代的MSX也被自动过滤）。按说以目前的战绩和微软的实力，今后慢慢发展，扩展地盘雄视业界似乎也只是时间问题。不过微软毕竟是微软，看事情比别人远，对于业绩的追求自然也要超前一点，所以Xbox360赶在SCE和任天堂的PS3之前推出也是很正常的。

在主机推出之前，全方位立体式的宣传也是不可少的。微软与MTV频道合作，于2005年的5月12、13日在全美各地以特别节目的方式，揭开次世

代Xbox主机的神秘面纱，而在5月6日MTV频道也在美国洛杉矶举办一场群星聚会，除了招待许多知名的好莱坞明星齐聚一堂，更重要是在这里进行特别节目的录像拍摄，请这些大明星亲身体验次世代Xbox主机的威力。这场群星聚会可说邀请了不少有名的好莱坞明星到场，除了负责新一代Xbox主机整体规划的微软副总裁阿拉德、Xbox事业部全球行销总监皮特摩尔到场亲自解说新主机之外，还有包含节目主持人伊利亚伍德（电影《魔戒》三部曲的主角）、知名重金属乐团毒药合唱团主唱CC德维利、知名RAP歌手罗比威廉斯、滑板高手托尼霍克等，甚至连为任天堂代言《任天狗》的日本女歌手宇多田光都在这场盛会中，可见活动场面之盛大。

有趣的是宇多田光是日本地区的任天堂NDS掌机产品代言人，也帮NDS大作《任天狗》代言，不过她在自己的个人网站日记中却表示能参加这场MTV的活动十分兴奋，新一代Xbox主机的游戏让她感到十分有趣且印象深刻，做后在节目尾声MTV频道还要求所有明星聚在镜头前大喊“Xbox360”，这也是Xbox360的正式名称第一次被公布于众。5月12日，微软正式承认了这一名称。

在活动现场微软摆设有Xbox360的主机展示机台，当然也被与会人士用手机拍下来，活动后可说在网络上广为流传，照片中的Xbox360主机造型大家都熟悉了，直到2010年前，白色机箱一直是Xbox360的标志。值得称道的是Xbox360的手柄。除了全白色造型之外，手柄正面有ABXY按钮、开始、选

择键，还有就是手柄正面的西瓜键，虽然看起来像是个可滚动的轨迹球，实际上却起着Home键的作用。之前的PSP主机已经有Home键了，但是这个键在电视游戏机上出现还是第一次。西瓜键四周有1、2、3、4字样围绕，还有4个圆弧状的亮灯，与主机上的一圈四个指示灯相对应。玩家可以很方便地从手柄上亮的是哪个灯而推断出自己是几号玩家。这也是无线手柄第一次成为游戏机的标配，以前所有的游戏机手柄都是有线的，无线手柄往往有延迟的缺点。而这次微软采用无线手柄，是因为这一代手柄采用了无线电传递的方式，对于信号的传递功能远远超越了之前的红外线型手柄。无线手柄成为新一代游戏主机的标配有多原因，我们后面还要提到。

HD时代的开启

如果说近几年来玩家们感受身边变化最大的是什么，HD、wi-fi、蓝牙、3D影像这些新生事物大概是最先被提到的。Wi-fi技术从2000年代初期开始发展，蓝牙也是在这个阶段成熟的，我们先不说。而HD则是“高解析度”（High Definition）的意思。我们都知道，游戏机的视频输出都是由一定的解析度组成的。以前我们看到的FC游戏画面，在模拟器上显示的原始分辨率是256×224，实际上这就是它的解析度。我们以前都是用模拟信号的显像管电视玩游戏机，而普通电视所能显示的最清楚的解析度也只有640×480而且是隔行扫描（即所谓的480i，i就是隔行interlaced的缩写），而隔行扫描即“先进显示”（Progressive，也就是720p、1080p的那个p）在很长一段时间内还是电脑显示器的专利。像索尼的HR36这样的“机皇”级别的显像管电视，最高也只能做到720p和1080i，要想达到更高的解析度，传统的CRT电视显得力不从心。而液晶电视、等离子电视从2000年代初开始快速发展，最终取代了传统的显像管电视。因为液晶面板本身是真正纯平的，而不像CRT一样实际上由球面构成，做成16:9的时候更加方便，而且具有辐射低、散热少、寿命长等优点，要达到HD的显像效果，只有液晶、等离子这些平板电视才能做到。

而游戏机的显示，也是从最初的RF慢慢发展起来，在经历了AV、S-Video、D端子/色差等模拟信号之后，也在向数字信号进化。RGB和VGA这两种显示方式其实也是模拟信号，但是还原度比其他的要高。最初的Xbox360最高只有色差和VGA的输出，解析度达到了720p，在当时乃至现在来说都算是很高的解析度了。由于解析度的提高，游戏的显示、界面部分也变得更加精细，字体也比以前小了很多，这时候小电视就显得十分不给力了。玩家们在挑选新一代游戏机的时候，必然要买一台好一些的平板电视相匹配，而大电视适合放在客厅里，游戏

机本身要和电视连在一起，玩家坐在沙发上玩游戏的时候，无线手柄当然也就成了最佳选择。你可以设想一下，在客厅里拉一根长长的手柄线会给人带来多少麻烦（当然了有线手柄也有它的好处，例如不必充电）。高清电视、无线手柄、新一代游戏机，这三者的搭配成为2005年之后玩家们玩游戏的最优配置。

然而这还不是HD时代的最终形态。从2002年开始发展的HDMI（High Definition Multimedia Interface，高清多媒体界面）为玩家们带来了真正的数字信号和1080p的Full HD的视觉冲



击。HDMI用一根线就可以传递数字视频和音频信号，功能可谓空前强大。大家应该有印象，当初玩FC的时候只用一根RF（射频）线连接电视，信号很差；后来用AV、S-Video的时候需要插3根线，到了色差的时候需要5根线，还有两根颜色是一样的（红头），如果不注意就会搞混；而HDMI插上去就跟RF一样简单，但是画面却是最清晰的。随着高清电视的普及，下一代游戏机采用HDMI也是必然的趋势。遗憾的是，微软虽然先声夺人提前一年发售了主机，但是在显示方面并没有跟上时代的趋势。真正做到这一点的，还是号称以lifestyle取得玩家好评的索尼电脑娱乐公司。

SCE在设计PS3的时候，为这台主机配备了当时最强的周边：无线充电手柄，blu-ray蓝光游戏载体，HDMI的1080p Full HD视频输出。尽管之前PS3的主机和手柄亮相的时候受到了诸如“烤肉机”、“回旋镖”之类的讽刺，但是负责主推PS3业务的SCE社长久多良木健还是保持着十足乐观的态度和充分的信心。

也许大家并不知道，PS3的开发计划最初始于2001年。当时的索尼与IBM、东芝等公司一起，为开发适应宽带互联网时代的新型处理器达成了共识，随后就开始在半导体领域的合作。2004年，SCE宣布新一代PS主机（也就是PS3）采用蓝光作为载体，并且与Nvidia一起开发新主机的图像处理（GPU）。2005年2月，由索尼、东芝、IBM共同开发的微处理器Cell正式对外公布，5月中旬，PS3主机正式发表。此时距离PS3发售还有1年多的时间。PS主机的拥护者们对它充满了期待，然而，PS3面前的道路，真的如同它的前辈一般充满无限光明吗？

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中!

新作游戏发售表!

Game Release List

当大家拿到这期杂志的时候十二月应该已经到了尾声，下个月PSV就要发售了，不知道有多少读者会在第一时间入手这台新掌机呢？大家是选择日版还是港版甚至明年的美版呢？而在众多的首发软件中有多少是你感兴趣的呢？一下子问了这么多问题，我相信每个人的心里早就有了属于自己的答案了吧！那么就让我们再耐心一点，等待12月17日的降临！不知道首发时国内的机博会被炒到多少钱，希望不要太扯淡。

PS3

8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	合金装备HD合集(美)	ACT	KONAMI
10日	合金装备和平行者HD(日)	ACT	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	乐高哈利·波特 第5-7年	ACT	Warner Bros
15日	质量效应	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	鬼泣 圣徒3	ACT	THQ
17日	骨之鬼之舞 百鬼夜行大战	FTG	KONAMI
17日	★龙之国 白色圣女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
22日	格斗之王13	FTG	Allus
23日	圣斗士星矢 战记	ACT	NBGI
23日	合金装备2+3 HD合集(日)	ACT	KONAMI

1日	机甲战士 达达尼昂VS	ACT	NBGI
1日	超越未来 德意志之剑	AVG	5pb
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙与地下城 开拓者	FTG	NBGI
15日	★最终幻想 XIII-2	RPG	Square Enix
15日	中世纪的冒险	AVG	pacci
15日	幽暗森林和幻想的夜想曲	AVG	Alchemist
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	AVG	Chunsoft
22日	水月2	AVG	GN Software
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO

1 26	装甲核心5	ACT	From Software
2 16	二进制领域	TPS	SEGA
3 20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第一 忍者龙剑传 黑暗斩	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE

PSV

17日	★初音未来 歌姬计划 未来版	AVG	Naughty Dog
17日	★大众高尔夫6	SPG	SCE
17日	真女神转生 恶魔之子 111 来访者	AVG	Chunsoft
17日	东京都市 喷射	RAC	KONAMI
17日	铁甲钢拳 格斗	TBG	KONAMI
17日	★苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	幽暗森林和幻想的夜想曲	SLG	AQ
17日	瓦克与杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
17日	VR网球4	SPG	SEGA
17日	地狱车团	ACT	Square Enix
17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
17日	忍者2 散华	AVG	Spike
17日	怪物雷达	ETC	SCE
17日	军团任务 联盟	RPG	Ubisoft
17日	勇者记录	ETC	SCE
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
17日	梦幻俱乐部Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
17日	★山脊赛车	RAC	NBGI
17日	块魂VITA	ETC	NBGI
17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
17日	NAX音乐播放器	MUG	ASW
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
17日	大家在一起	ETC	SCE
17日	★真 三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi

Wii

8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	合金装备HD合集(美)	ACT	KONAMI
10日	合金装备和平行者HD(日)	ACT	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	乐高哈利·波特 第5-7年	ACT	Warner Bros
15日	质量效应	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	鬼泣 圣徒3	ACT	THQ
15日	★龙之国 白色圣女王	FPS	Microsoft
15日	Kinect 运动之星	AVG	Disney
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	KONAMI
17日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	合金装备2+3 HD合集(日)	ACT	KONAMI

1日	★Ever17	AVG	5pb
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙与地下城 开拓者	FTG	NBGI
15日	★最终幻想 XIII-2	RPG	Square Enix
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版EX	FTG	ASW
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	大蛇2 无双	ACT	Cyberfront

1 19	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
1 26	二进制领域	ACT	From Software
2 16	二进制领域	TPS	SEGA
3 20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM

Wii U

3月	★使命召唤 现代战争3	SPG	KONAMI
8日	使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	乐高哈利·波特 第5-7年	ACT	Warner Bros.
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	★最终幻想 XIII-2	RPG	NINTENDO
23日	大蛇无双2	MUG	NBGI

1日	★使命召唤 现代战争3	TBG	Square Enix
1日	使命召唤 现代战争3	FTG	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
15日	★最终幻想 XIII-2	ACT	NBGI
22日	★使命召唤 现代战争3	SPG	LVEVL 5

未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
----	---------	-----	-------------

NDS

15日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI
17日	公主殿下	SLG	KOEI TECMO
17日	冒险岛DS	ARPG	Nexon
17日	海贼战队集合变身 35战队	ETC	NBGI
23日	型男恋爱王国	AVG	NBGI

1日	实况口袋棒球14	SPG	KONAMI
8日	重装机兵2 重制版	RPG	Kadokawa
8日	足球小将 胜利之路	ETC	NBGI
15日	勇者斗恶龙 怪兽仙境	AVG	NBGI

PSP

10日	★初音未来 歌姬计划 未来版	MUG	SEGA
15日	乐高哈利·波特 第5-7年	ACT	Warner Bros
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	AVG	QuinRose
17日	安琪莉可 魔之骑士	AVG	IDEA FACTORY
17日	海贼王 巨人战争2	AVG	Alchemist
23日	★第七神迹2020	RPG	SEGA
23日	机甲战士 达达尼昂	AVG	Kadokawa Games
23日	善几何时 天地的里免 携带版	AVG	Kadokawa Shoten
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
23日	机甲战士 达达尼昂2	MUG	KONAMI
23日	★龙之国 白色圣女王 E2	SRPG	SEGA
24日	机甲战士 达达尼昂	AVG	BOOST ON
24日	机甲战士 达达尼昂	AVG	BOOST ON
24日	机甲战士 达达尼昂	AVG	BOOST ON

1日	机甲战士 达达尼昂	AVG	5pb
1日	机甲战士 达达尼昂	FTG	NBGI
8日	机甲战士 达达尼昂	AVG	Cyberfront
15日	机甲战士 达达尼昂	AVG	Cyberfront
15日	机甲战士 达达尼昂	AVG	PROTOTYPE
17日	机甲战士 达达尼昂	ARPG	Square Enix
22日	机甲战士 达达尼昂	ACT	NBGI
22日	机甲战士 达达尼昂	RPG	KONAMI
22日	机甲战士 达达尼昂	AVG	Kadokawa
29日	机甲战士 达达尼昂	AVG	Kadokawa

3DS

10日	极道无限3D	RAC	Ubisoft
15日	乐高哈利·波特 第5-7年	ACT	Warner Bros
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	机甲战士 达达尼昂3 怪物	EA	SIM
17日	-shinobi-3D	ACT	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory

1日	★马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
1日	料理妈妈4	ETC	Majesco
1日	索尼克 世代 传说 之 传说	ACT	SEGA
1日	索尼克 世代 传说 之 传说	ETC	columbia
1日	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
10日	★使命召唤 现代战争3	ACT	CAPCOM
15日	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	ACT	ASW
15日	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	RPG	LEVEL 5
15日	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	SLG	SystemSoft Alpha
15日	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	SEGA	CAPCOM
22日	SD 机甲战士 达达尼昂 3D	SLG	NBGI

1 26	★生化危机 启示录 日版	AVG	CAPCOM
2 7	★生化危机 启示录 (美版)	AVG	CAPCOM
2 14	★New Love Plus	AVG	KONAMI
2 16	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	MUG	Square Enix
未定	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
未定	三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
未定	★火焰纹章新作	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	皇牌空战3D CROSS RUMBLE	STG	NBGI
未定	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO
未定	马里奥网球	SPG	NINTENDO
未定	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	AVG	KOEI TECMO
未定	机甲战士 达达尼昂 3 怪物	MUG	SEGA

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1 实体游戏和数据下载你更喜欢哪个？

出题老师：胖哥

题目2 各位编辑判断一个游戏好坏最重视哪部分？

出题老师：麦兜

作文题目：留下曾经活着的证据

就我本人来讲更喜欢实体，比如光盘盒、游戏卡带，因为随着年龄的增加，能静下心来玩游戏的时间会越来越少，身边会被很多这样那样的琐事围绕。即使以后不经常玩游戏了，也可以看看这些收藏来回忆童年。而且，不知道是不是年龄大的原因，对那些下载服务有一种与生俱来的抵触情绪。伴随着年龄不一定只有增加，也有减少，那就是记忆力。有时候我自己都不知道自己到底都玩过什么游戏了，如果真有那么一天，我坐在阳台外的摇椅上发呆，朋友来拜访我、和我攀谈的话，我都不知道说什么好了，结果人家一眼看见我买的实体游戏，心里迸发出“哎呦嘿，这货还玩过这个呢！”时，不禁老泪纵横，和我四目相对，一起颤巍巍地捧着游戏卡，回忆那曾经拥有过的美好时光也不一定。

作文题目：我是剧情控

从小就非常喜欢看电影，所以就游戏而言，比起游戏画面、操纵感、系统的进化程度等等，我反而更喜欢游戏的剧情。早期的游戏比如“兰古瑞萨”《梦幻模拟战II》里的精彩情节——贯彻自己信念直到生命最后一刻的青龙骑士团团团长里昂、率领村民自警团守护村落的老战士等等，这些情节一直到很久以后我都还记得。那时并不会日语，但是一个个画面组成的故事，冲击力反而比大量的文字输入更直接更能刺激我的记忆力，当然也有可能使用了SL大法的原因吧。

作文题目：其实无所谓

正版诚可贵，实体价更高……要知道对于没钱的人来说，下载版游戏便宜的那几千日元真的是很实惠的说。不能否认，人人都喜欢贪便宜，这也就是为什么那些支持正版的玩家偶尔也会下个iso玩玩。好吧扯远了……说回实体和数据下载。要说下载版真有什么比不上实体版的话，恐怕就是那些特典了吧。毕竟下载版不可能连特典的手办、画集、海报、电话卡啥啥的都可以下载吧，所以想要特典的还是要买实体。而且当快递员把游戏送上家门，或是出门亲自采购游戏的成就感其实也是难以抗拒的一个方面呢。所以说到底选哪个，终究还是因人而已，因情况而已了。没必要支持哪个，抵制哪个，这并不是需要从一而终的原则性问题罢了。

作文题目：游戏其实是个整体

剧情、画面、人设、音乐、声优、系统、手感，其实这些全部在一起才真正成为一个游戏，很多时候是无法分割开来看的。虽然画面、人设、声优这些有可能是外在最先吸引人的部分，而剧情、系统等等部分则又决定了游戏的深度与可玩性，只有这些全部达到一个高度才能称得上是一个好游戏。只有这些全部达成一个微妙的平衡才能吸引玩家去追求她，欣赏她，称赞她。这是缺一不可的。否则便是不完美，否则便会留下遗憾而被人诟病。因此，仅仅通过任意一个方面来评价游戏都是不够的，至少我如此认为。虽然所有方面都符合大家口味的游戏实属少有吧，但这正表明了游戏业界的有待进化之处。

作文题目：虚拟和现实，我选择后者。

先举个简单的例子吧，我是《街霸》迷，当初《超级街霸4AE》的网络下载比实体盘先发售，为了尽快玩到我第一时间花钱下载，而宇多田买的是实体盘。我们在单位就玩宇多田的盘，后来他白金之后就把手里的盘卖了，而眼看PSN的账户认证只限于两台主机，我的游戏拿到单位也只能当《超级街霸4》玩，郁闷啊！反正我觉得还是手里拿着实体盘心里才踏实，网上下载的游戏仅限于消遣用的小游戏。另外像现在很流行的DLC方式，我就有些不习惯。明明可以放到一张盘里，非要分开来卖，厂商只追求经济利益，让我感到十分不爽。

作文题目：游戏归根结底是拿来玩的

游戏的好坏无非就是画面、音乐、系统、手感、剧情等等。不过评判一款游戏的素质还要看它是不是真正“好玩”。例如《瓦里奥制造》、《勇者别嚣张》系列，画面就别说了，但创意很好，于是就可以称作是好游戏。在众多动作游戏当中，很多作品画面非常不错，剧情也可圈可点，但是手感生硬，这就是它的致命伤，动作游戏主要看手感，其他的不过是辅助。另外像角色扮演游戏，假如其他方面都很好，但剧情和系统很糟糕的话，也会将其他方面都抹杀掉。所以，每种类型的游戏都有各自最关键的评判点，只要这个评判点做得好，那么游戏必然好玩，也只有好玩的游戏，才是最优秀的作品。

作文题目：看得见摸得着，才算好！

首先说明这里说的游戏下载不是盗版的意思，其实这问题就是针对现在慢慢流行开的虚拟下载，目前SONY在这方面算是身先士卒，一般PS3和PSP的游戏，以及马上就要发售的PSV游戏，都采用了这种实体盘外加虚拟下载两种方式销售的模式，而这也引出了关于实体游戏和虚拟下载孰好孰坏的争论。我个人还是比较偏向于实体游戏，毕竟这种摸得到的东西能让我内心平静，而不是花钱买一个根本摸不到的东西，玩完删掉仿佛没存在过，目前我还接受不了这种游戏方式，我相信绝大多数玩家想法也和我一样，当然虚拟下载也有优势，比如价格会便宜一些，但多花一点钱，买到一个看得见摸得着的东西，即使不玩那游戏，盯着看也是一种享受不是吗？好吧，我的强迫症又开始发威了……

作文题目：剧情控的一声飞过

我记得之前貌似有过一个类似的问题吧？难道是我错觉吗？小熊判断一个游戏好坏，首先考虑的是它的剧情是否能吸引我，这点非常重要！没有一个好剧情根本不会有什么好游戏（个人意见），比如之前的NFSMW，虽然剧情很简单，但是玩起游戏来很有感觉，可是到了PS3的热力追踪，没有剧情让我玩的很爽，就算游戏手感如何爽快也不能带给我之前《最高通缉》时的快感，毕竟这游戏少些什么……除了是个剧情控之外，我还是半个画面党，么有好画面玩起来很无趣啊！

作文题目：一帮人去买游戏！

还是实体要好一些吧，毕竟下载版有很多限制，比如光封大陆IP这一点就闹不住呀。说道下载版我想到了《艾伦，你醒醒（ALAN WAKE）》，这是款买360时送的下版游戏，我靠！说到这个我就忍不了！我一共下了8个小时呀有没有！8个小时呀！360都快烧了。我家还是2M的呢！这都下了8个小时，我就周六日放假休息，还浪费了一天的时间，一天的时间呀，我是上班族呀，上班族伤不起呀。

还有一点就是我喜欢去实体店，并且每次去的时候都会叫上肥皂，作为一个美式游戏的爱好者，我和他向来有的聊。偶尔宇多田和赤银也会和我们一起去，大家一路上说说笑笑很有意思。如果改成数据下载的话，这些乐趣岂不是都没了。

作文题目：游戏性才是王道

什么决定一个游戏的好坏？答案是其本身的游戏性。细腻的剧情、创新的游戏方式、优秀于其他动作游戏的手感、无拘无束的宏大场景等等，就是这些决定着游戏的好坏，而这些是什么？就是游戏性呀。举一个简单的例子：《节拍天国》，这款游戏对大家而言一定不会陌生，这款游戏的特点就是音乐和小游戏的结合，轻松的游戏方式配合着简约却不简单的色调，再加上琅琅上口的曲风，这几个因素就是游戏的特色，这个特色就是这款游戏的游戏性。



12

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2011年**12**月下

绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 炽焰帝国2(PS3/XBOX360) 极限滑雪(PS3/XBOX360) 最终幻想13—2(PS3/XBOX360) 天启之王(PSP/PSV) 杰克与达斯特高清收藏集(PS3) 特别行动：战线(PS3/XBOX360) 马里奥赛车7(3DS)

●真人MV音乐欣赏

刺客信条 启示录

●动画CG欣赏

铁拳 血腥复仇

●经典回顾

塞尔达传说系列视频

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G(十)

●特别收录(光盘内附赠内容)

PSP游戏《跨越我的尸体》

《初音未来：歌姬计划扩展版》音乐集

《极品飞车 亡命天涯》原声音乐

《刺客信条 启示录》高清壁纸

等精彩内容(详情请见光盘内)

15Min 本期热点 精彩不断

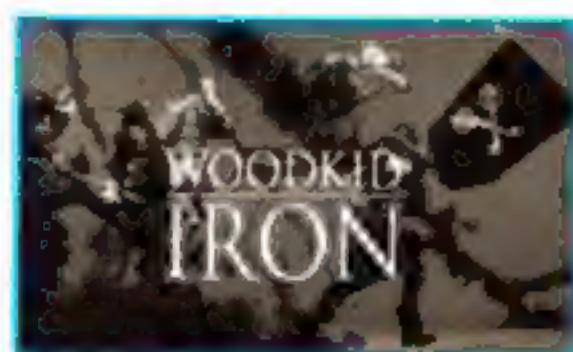
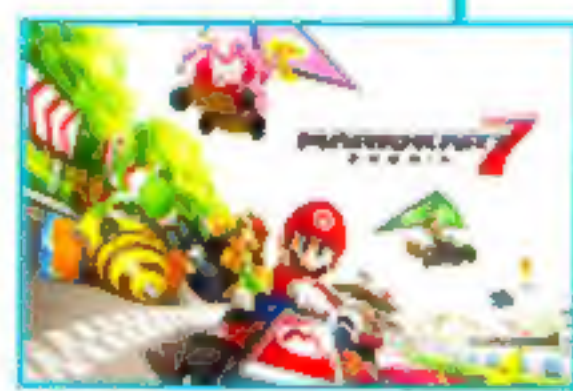
此次的《电击收藏》带来很多精彩的游戏内容，由Alfa System开发，SCE的名作重制PSP游戏《跨越我的尸体》，是一款以“世代交替”为主题的RPG，玩家所扮演的一族将通过与神灵结合来延续血脉，直到打败宿敌朱点童子解除诅咒。本期赠送的就是这款游戏啦，另外，在杂志中，还有赤银为大家带来本作的详细攻略，玩家不要忘了到杂志中去看一看哦，当然我们光盘里还有更多附赠的内容，更多详情内容还请您到光盘里去看一看。

15Min 经典回顾 塞尔达传说系列视频

相信童年有游戏陪伴的玩家们对《塞尔达传说》并不陌生，《塞尔达传说》系列被认为是最有影响力的游戏之一。该游戏融合了动作、冒险、解谜、角色扮演，还包含了少量的平台跳跃，潜入，竞速等等的元素。是任天堂的招牌系列之一，在全球有很大的影响力，媒体对其的评价也是最高的作品之一。本次我们带来了《塞尔达传说》系列视频回顾，看到这个视频，相信你一定能够回忆起童年游玩此游戏时的心情，也希望大家能够喜欢。

15Min 动画CG欣赏 铁拳 血腥复仇

《铁拳》系列一直是玩家非常喜欢的一款格斗游戏，而最近3D动画电影《铁拳：血腥复仇》公布之后相信很多玩家也想看这部电影，《铁拳》系列中也一直都有着精彩的CG动画，相信把这种精彩的CG技术运用到电影中定会受到玩家的热爱。本期光盘就带来了电影《铁拳：血腥复仇》的开场动画，我们可以看到动画的水平还是相当的高。相信电影也会很快和玩家见面的，如果你喜欢它，不如先到光盘里去看一看CG动画。而游戏《铁拳 混合版》也即将上市了，游戏中也将赠送这个电影的蓝光光盘。



30Min 《天启之王》即将登场 《马里奥赛车7》超人气游戏

《天启之王》最近又放出最新游戏视频，此游戏将与12月登陆PSP和PSV，本作中玩家能够使用的武器有剑、枪、斧等共7种类型，每一种都拥有不同的攻击范围等等特点。而在对付大中型的怪物等时需要将其从“混沌”之中拉出，相信本作将是一款值得你玩的游戏。《马里奥赛车》系列是任天堂的招牌游戏，深受玩家们的喜爱，而最新作《马里奥赛车7》也即将在12月份和玩家们见面，在新作中玩家可以在空中和海里行驶，玩家还可根据自己的喜好自由组合轮胎、滑翔翼等部件，就让我们一起等待它吧！

15Min 真人MV音乐欣赏 刺客信条 启示录

自2007年首次发布，《刺客信条》已拥有超过两千八百万的全球单位销量，该品牌已经发展成为次世代主机平台上最畅销的系列作品之一，《刺客信条 启示录》的上市，使育碧最初的构想终于化身为一款不可错过的年末游戏大作。此次《电击收藏》带来了《刺客信条 启示录》的音乐真人MV，这首歌是来自加州的Woodkid发行的作品Iron，本次的MV找来了超级名模Agyness Deyn担任MV女主角，而这支MV的导演也是由Woodkid担当。歌曲相当的震撼人心，另外，视频中还有中英文字幕，对这个MV有爱的玩家们，赶紧一起去看一看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等)，请致电：010-64472920

电子游戏软件 VOL.313

PlayStation Vita 售前预热

邮购电话：010-64472190
广告合作：010-64472919



THE NEED FOR SPEED 17 RUN